



Mr. / JUII ISSJ
8. Jahrgang
ÖS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
DM200
DM 7,50
ISSN 0933-1867

Das große Magazin für Computer- & Videospiele

MÄRCHENHAFT

Mit Schwert und Strategie

Betrayal At Krondor

Rrabian Nights

Pirates! Gold /

ZAUBERHHFT

zum Leben erweckt

flST€RIX f ^

Bart Simpson - Rönjk auf allen Systemen

Dreimal Spiderman

FflßCLHAFT

Cyberspace und Gänsehaut

lawnmower AAan II

Virtual Reality Show

Flashback

STRIKE COMMANDER

EXKLUSIV: BPS-DIE INDEX-WÄCHTER

ASM · Alles über Computer- & Videospiele · TESTS & VORSTELLUNGEN

Die Augen eines Spielers

Du siehst die Welt ganz anders, wenn Du erst mal im Spielesumpf drinsteckst - so hatte man mir versichert. Und tatsächlich: Ich fange langsam an, mich zu fragen, warum wir immer nur Spiele testen, die irgendwelche Leute zur Unterhaltung irgendwelcher anderen Leute erfunden haben. Wo doch das -weite, -wilde Leben unter Sonne und Mond noch viiiiel abgedrehtere und spannendere Spielprogramme bereithält. Was brauche ich einen Software-Katalog - ein Blick in die gute alte Tageszeitung reicht doch völlig aus. Die sogenannte Wirklichkeit müßte man mal testen, da wäre garantiert ein Hitstern nach dem anderen fällig.

Etwa das heiße Jump'n'Run-Game ENGHOLM ENCOUNTERS, das Rätsel-Elemente und anspruchsvolles Gedächtnis-Training geschickt mit der Action des klassischen Spießrutenlaufens verbindet. Oder STREIK COMMANDER, das Heavy-Metal-Spiel um stahlharte Moneten. Bei SCHRÖDERS MACHT-MONOPOLY muß der Spieler vor atlem schnell sein und einen eisernen Willen beweisen.

Noch stärkeren Erlebniswert verspricht ÖKO ATTACK, das fröhliche Action-H : . es jf-Spiel mit der chemischen Keule. Im ersten Level gilt es, durch gezielte G -:•:.— Den so viele Tierarten wie möglich auszurotten. In der Bonusrunde müssen dann Müllhalden gebaut werden.

TüMer werden vielleicht lieber zu STEINKÜHLERS INSIDER-BÖRSENSPIEL greifen, **dem** Hit aus der großen Welt der großen Scheine. Und wer es opulent mag, sollte zu **dem** neuen Multimedia-Gruselspektakel THE SEVENTH FEST greifen, das in der **neuen** Haziendavision-Technik auf dem Amigo hergestellt wurde. Die Story spielt in **der** verlassenen Dienstvilla des mysterösen Finsterlings Strauf. Drei Leute bekommen eine Einladung zu einem mitternächtlichen Fest. Einer von ihnen mit Namen McStryble versthmrindet unter mysteriösen Umständen, während die zwei Verbliebenen sich bis zur Erschöpfung um den im Haus versteckten Schatz prügeln. Dos Echtzeit-Adventure ist in unheimlichem Biau-Weiß gehalten. Besitzer einer Soundkarte kommen in den Genuß digitalisierter Sprachausgabe in gruseligstem Bayerisch!

Ein kleines Softwarehaus in der Nähe von Rmdbyhavn schließlich legt eine volkstümliche Neuversion des Hits MAASTRICHT STRIP POKER vor. So etwas kann ja wie immer nur von den freizügigen Dänen kommen. Eine Umsetzung dieses Games für andere europäische Länder dürfte wohl an der Vorsicht der je- «Meäs zuständigen Behörden scheitern.

All = ese Highlights sind jedoch noch nichts gegen BETRAYAL AT <e. ein mörderisches Von-der- * : e-Spiel um Mord, Selbstmord und Ru mord. Ersten Tests zufolge soll es einen Mordsspaß machen, der jahrelang anhält.

Kurzum: Wir Videoten und Spiel-Hirnis wollen uns nicht ä -ger in unserem selbstgeschaffenen Reservat künstlicher Unterhaltungsprodukte einsperren lassen. Die Supergames des wirklichen Lebens verdienen endlich faire Testurteile!

Nur ein einziger gravierender Kritikpunkt muß am Schluß noch angemeckert werden. Bei allem Spielspaß, den das Tagesgeschehen bietet, vermissen wir schmerzlich die "Save Game"-Option - anderswo eine Selbstverständlichkeit. Ohne sie hat je ganze Sache so etwas unangenehm Endgültiges. Eine entsprechende Funktion nüßte beim nächsten Update also unbedingt mit dazugehören. Das meint jedenfalls Euer

Peter

Peter Schmitz, Chefredakteur

INH



Strike Commander: Endlich da!
• 10 •

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

CD-ROM
ob Seile 20



ACTION
ob Seile 38

fIDVCNTUAC
ob Seile 54



Jobe is back: LawnmowerMan2
• 59 •





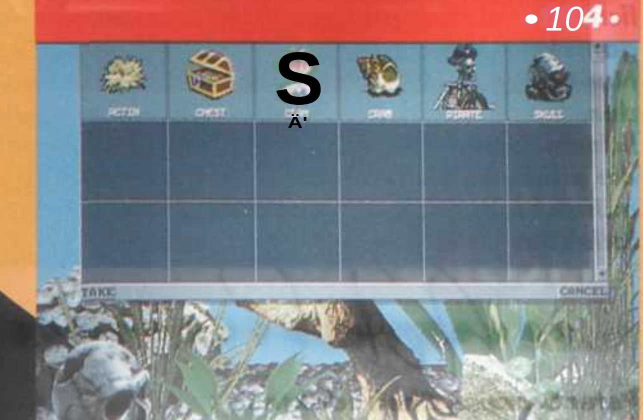
STRfITCGIC
ob Seite 92

SIMULATION
ob Seite 104

COMPETITIONS

Wettbewerb
Asterix
Seite 96
Microprose
Seite 111
Bifi
Seite 142

El-Fish: Das virtuelle Aquarium
• 104 •





COMPCTITION

Patrizier auf CD-ROM

Für alle, die es noch nicht wissen: Der Handelsspiel-Schlager DER PATRIZIER aus dem Hause Ascon ist jetzt in Spitzenqualität für das CD-Rom zu haben. Nun gibt es zwei Möglichkeiten, um in den Besitz einer solchen Version zu kommen: "A"tens, Ihr geht in den Laden und kauft das Spiel - oder "B"tens, Ihr ruft am Mittwoch, 23. 6.1993 ab 16.30 Uhr bei unserer Hotline (05651/929260) an und brüllt "Ascon" in den Hörer. Die ersten drei Schreihälse bekommen ein Game frei Haus (sofern der arme Kollege am Telefon anschließend nicht zu taub ist, um Eure Adresse zu verstehen).



Alle die Rechtsweg heißen, sind natürlich wie immer ausgeschlossen. So ist das Leben!

ß.O.ß.

Electronic Hrts will mit **B.O.B,** auf dem Mega Drive ein waschechtes Jump'n'Run-Shoot'em Up auf den Markt bringen. 45 Level soll das Spiel bekommen. Sechs verschiedene Munitionstypen und diverse andere Hilfsmittel sollen ihm beim Kampf gegen die Übermacht helfen. Klingt gut, gelle? Darum gibt's auchimnächstenHeftmehrdazu. •

Piraterie bei Konsolen

hlagkom soll das neue Gerät aus Taiwan heißen, das den **üintendo** und Sega-Bossen derzeit schwer im Magen liegen dürfte. Denn dieses Gerät kann die Cartridge-Programme auf eine ganz normale PC-Diskette ziehen. An sich ja nichts Neues, aber der Preis für das Gerät soll ungefähr bei 600 Mark liegen. •

Chess Manioc in Deutsch

Das hliiroProse-Schachspiel **(hess hlnninr. S Billion and One** soll noch in diesem Sommer komplett in Deutsch auf dem Markt erscheinen. Das kam über den heißen Draht - zwei Minuten vor Redaktionsschluß. Der Test der englischen Version ist übrigens in dieser Ausgabe. •

Schach dem Imperium

Was man aus den Charakteren der 'Star Wars'-Saganichtallesmachenkann! Dieerstaunlichste Neuigkeit in dieser Richtung kommt von **Blindsrape:** Dort hat man unter dem Titel **Star Ulars Chess** ein Schachspiel für den PC angekündigt, das mit dem Strategiekern der Chessmaster-Serie arbeitet, als Spielfiguren aber alte Bekannte wie Darth Vader, C3P0, Chewbacca, Luke, Leia und natürlich den bösen Imperator bereitstellt. Die Entwickler bei Software Toolworks haben daskuriose StückderzeitinArbeit. •

Neue Naturbaukästen

Bereits 1992 erschien bei **ülindsrape** Maxis' strategisches Evolutions-Spiel **Sim Life** für MS-DOS- und Macintosh-Systeme. Jetzt legen Designer Ken Karakotsios und diejungs bei Maxis neue Versionenfürweitere Rechner vor: Eine **Standard-Hmina-**Fassung soll die Benutzer der 500/600er Modelle zu Natur-Designern machen, und eine besondere erweiterte Version für 1200/4000 unterstützt die Double-A-Chiparchitektur der neuen Amigas. Der letzte Schrei ist schließlich die **Windows** Version, die bereits in der Konvertierungs-EckedernächstenASMgetestetwird. •

Holmes macht weiter

In England hat die **dritte Folge** des CD-ROM-Giganten **Sherlock Halmes Consulting Oetective** gerade die Händlererreicht. In Deutschlanddürfte mit **IDindsinpes** neuen Detektiv-Abenteuern für den PC in Kürze zu rechnen sein; der Preis der Volume 3 wird bei rund 150 DM liegen. Die CD-gestützten Krimis, in deren Mittelpunkt Conan Doyles berühmter Kombinationskünstler aus der LondonerBakerStreet221Bsteht,sindeherinteraktive Videofilme als klassische Adventurespiele. Hier die **drei neuen Fälle** der Volume 3: The Solicitous Solicitor (rätselhafter Giftmord an einem skrupellosen Casanova), The Banker's Final Debt (ein scheinbar völlig harmloser Mann wird Opfer eines scheinbar völlig sinn- und motivlosen Mordes), und - lastnotleast-die Geschichte einer grausigen Mordserie, in der man fünf Leichen in derThemsetreibendfindet. •

ßcittle Isle mit Sound-CD

Unter dem Motto Games'n'Sound startet **Blue Byte** jetzt eine Sonderaktion: Die Spiele **Bottle Isle, Bnttle Team** und **History Line** werden mit der CD **The Sang (ollertion** in zahlreichen Läden verkauft. Der Preis bleibt gleich. Für Sammler: Die Auflage der CD ist limitiert. •

Kojote freigegeben

Manchmal dauert's halt länger: Das in Ausgabe 2 '93 als US-Import getestete Super-NES-Spiel "Road Runner's Death Valley Rally" ist Jetzt unter dem Titel **looney Times: Road Runner** offiziell für den deutschen Markt freigegeben worden. Mit einer nett geschriebenen deutschen Anleitung versehen, erobert Sunsofts knuffiges Konsolengame (seinerzeitige Wertung: "Gut") jetzt auch deutsche Super-Nintendos. DieAkteure des SpielssindZeichentrick-Kennern wohlbekannt: Es geht um **Ulile. E. (oyotes** stets vergebliche Versuche, den **Roodrunner** zu verspeisen.
Preis:ca.l30DM. •

Karstadt sucht Ideen

Die **Karstadt** AG beabsichtigt, eine **flduenture-Simulotion** ausarbeiten zu lassen und zum Selbstkostenpreis anzubieten. Ziel soll es sein, Euch für eine Ausbildung bei Karstadt zu gewinnen. **Starbyte** soll die Sache übrigens in die Hand nehmen. Doch die Ideen sollen *m* Euch kommen! Vorschläge für Gestaltung und Konzept solltet Ihr an die Karstadt AG, Abteilung Medienentwicklung, z. Hd. Frau Freudenberg, Theodor-Althoff-Str. 2,45133 Essen richten. Unter den Einsendern werden 50 Starbyte-Spiele sowie 50 CDs verlost. •

Tipsauf 179 Seiten

Bei **Sir-Teth,** USA, ist ein neues **Clue Book** für das Fantasy-Rollenspiel **UJizardry Uli: Crusade» Of The Darh Souant** erschienen. Das Bücl dein wendet sich an alle, denen eine Komplettlösung zu viel und verei: I zeit veröffentlichte Tricks zu wenigHilfe bieten. Esenthältsämtliche I[arten, die man zum Durchstöbern der "Crusaders"-Welt braucht, außerdem eine Liste aller Monster und Ausrüstungsgegenstände. Immerhin gibt es im Spiel über 500 davon. Auch strategische Hinweise fehlen nicht. Das Buch wird in Deutschland voraussichtlich unter vierzig Mark kosten und bei Software-Importeuren erhältlich sein. Einziger "Nachteil": Es fordert einiges an Englischkenntnissen - eignet sich jedoch auch, um dieselben zu trainieren. •

▲ Ein gedruckter Begleiter für den Fantasy-Kreuzzug

Flotter Drachen

Ein PC-Paket speziell für Spielefreunde hat die österreichische Firma **FUJ Computer Systems** (Funware) mit ihrem **FUJ-Orogon** geschnürt. Das hübsche "Baby" basiert auf einem ganz erwachsenen Intel-486-DX-Prozessor, der mit 33 MHz getaktet wird. Ein LocalBus-Steckplatzerlaubtden Einsatz allerschnellster VESA-Grafikkarten. Mitgeliefert wird ein Super-VGA-Board mit 1 MB Speicher. Der Arbeitsspeicher des Rechners beträgt 4 MB, als Massenspeicher ist eine 175-MB-Festplatte von Western Digital eingebaut, die mit nur 11 ms mittlerer Zugriffszeit zu den Sprintern ihrer Klasse gehört. Die Keytronic-Tastatursiehtzwar auf den ersten Blick ungewöhnlich aus, istaberinpuncto Tippwinkel und Handauflage optimal designt. Ein hör- und spürbarer Druckpunkt hilft Tippfehler vermeiden. Die avantgardistisch gestylte I/O-Maus hat eine sehr präzise Ansprache. Als Soundkarte ist der SoundBlaster-2.0-kompatible Key-Blastereingebaut, was unserem Test zufolge keine schlechte Wahl darstellt. Weiterhin gehört ein strahlungsarmer 14-Zoll-Farbmonitor dazu, der Auflösungen bis zu 1024x768 Punkten mit 72 Hz Bildwechselfrequenz non-interlaced darstellen kann.

Außer MS-DOS 6.0 wird an Software mitgeliefert: Neinnein, nicht etwa Windows, sondern **K-Uling** und ein weiteres Top-Spiel, nämlich wahlweise das Zeitreise-Abenteuer **ITIort Jon Breams** oder **Sawage Empire.** Auf die komplette Rechneranlage gibt es 2 Jahre Garantie, und der deutsche Preis beträgt komplettbescheidene 3.390- DM. •



▲ Gruppenbild mit Baby- Tower

ULJeltroum-flction aus flustrio

Hpana Sin, das neue Weltraum-Baller-Game von **F1E0** aus Österreich, dürfte noch in diesem Sommer über die Ladentische gehen. Der erste Eindruck ist "echte Sahne", und wir sind gespannt auf das endgültige Produkt. Warten wir mal ab, was da auf uns zukommt. •

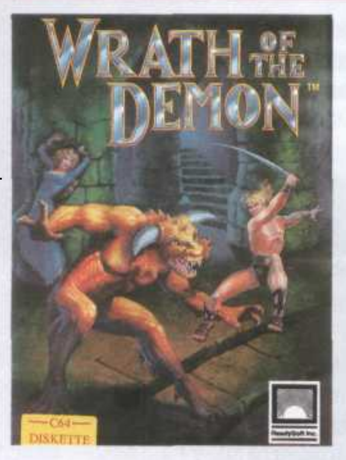




Trainieren mit Lothar

Lothar Matthäus, weltweit zweimal zum "Fußballer des Jahres" gewählt, außerdem 1990er Weltmeister, hat sich zu einer Zusammenarbeit mit dem Softwarehaus Ocean und dem Distributor Bomico entschlossen. Der Profi-Kicker, der zu Deutschlands beliebtesten Fußballspielern zählt, wird für ein Computer-Fußballspiel Pate stehen. Oceans Fußballsimulation **FR Premier League** wird zur Zeit nach Matthäus' Anregungen umgestrickt. Das neue Spiel soll dann unter dem Titel **Lothar Rlntthäus: die inter-DhtiuE Fußballsimulation** rechtzeitig zur aktuellen Bundesliga-Saison für PC und Amiga verfügbar sein. Die Marketingstrategen der Firma **Bomiio,** die das neue Fußballereignis vertreibt, werkeln bereits eifrig an einer großangelegten Werbekampagne (wie wär's denn stilecht mit Bandenwerbung in den Fankurven aller größeren deutschen Stadien?). Wenn alles glatt geht, könnt Ihr in der nächsten ASM eine ausführliche Review lesen. •

Fantosy-Freudenfürden "ftlten"



Spielefreunde, die ihrem guten alten C-64 die Stange gehalten haben, dürfen sich auf die Umsetzung eines hübschen Action-Adventures freuen. **Uiroth Of The Demon** von der kanadischen Firma **ReoduSoft** bietet knallbunte Grafik im Zeichentrick-Stil mit schönen großen Sprites und horizontal scrollenden Hintergründen. Zwar sind die auf der Packung gerühmten 15 Ebenen des Parallaxenscrolling ebenso wie die gewaltige Menge von 1400 Animationsphasen und die anderen "großen Zahlen" den 16-Bit-Versionen für Amiga und PC vorenthalten, aber auch das, was der Spieler im Auftrage des Zauberers Anthrax hier auf Commodores "Brotkasten" vollführen darf, kann sich sehen lassen. Die Story bewegt sich im bekannten Rahmen des Fantasy-Genres. Die Spielhandlung besteht im Laufen und Kämpfen, garniert mit einigen Adventure-Elementen. Der Preis: ca. 50 DM. •

Verschwundene Hitsterne gesucht

In der ASM-Redaktion scheint neuerdings ein geheimnisvoller Klaumeier sein Unwesen zu treiben, der mit Vorliebe bereits vergebene Hitsterne mitgehen läßt. Anders ist der unbeabsichtigte Schwund speziell in der Ausgabe6'93nichtzu erklären. Die Opferder Diebstählewaren: **Dino City** von Laguna (S. 47), **Super Frag** von Team 17 (S. 53), **Ueil Of Darbness** von SSI **(S. 54),** und **Populaus Gamebou** von Imagineer(s;i00).

Wir entschuldigen uns hiermit in aller Form. Sollte einer von Euch den großen grünen Hitsternfresser zufällig zu Gesicht kriegen, haltet ihn bittefestundsagtuns Bescheid, O.K? •

Staunenswertes von CD

Das Guinness Book Of Records kennt jeder. Aber werf aßt im Zeitalter des Computers schon noch Bücher an? Es konnte also nur eine Frage der Zeit sein, bis die Sammlung der kuriosesten Weltrekorde auf CD-ROM erscheinen würde. Jetzt ist es soweit, und **Riindsiope** präsentiert die 1993er Ausgabe für rund 180 DM. Die **Guinness Disk Of Records** benötigt einen PC mit Windows und bietet neben hunderten von digitalisierten Standfotos auch einige Dutzend soundunterlegte Videosequenzen. •



COMPCTITION

Flashback-CDs xu gewinnen

Habt Ihr schon vom tollen Soundtrack zum Delphine-Game Flashback gehört? Nein, dann laßt es Euch sagen. Absolut genialer Ohrenschmaus. Wem die Qualität von der Diskette aber noch zu mau ist, der kann jetzt eine von zehn CD-Singles mit den Hits gewinnen. Die Auflage ist limitiert und in Läden auch nicht für bare Münze zu haben.

Umsonst gibt es die natürlich nicht. Wenn Ihr den Namen des Hauptdarstellers aus dem Spiel kennt, schreibt ihn - zusammen mit Eurem Namen und Eurer Adresse - auf eine Postkarte und schickt diese an den:

Tronic-Verlag
Stichwort: Flashback
Postfach 870
3440 Eschwege
(ab 1.7.: Postfach 1870, 37258 Eschwege)



Einsendeschluß ist der 12. Juli. 1993 • Die Geschichte mit dem ausgeschlossenen. Rechtsweg istnatürlichmal wieder Ehrensache.



Bogeyonyour

SPIEL DES MONATS

Mit Mach 1 rauscht die Wüste unter mir weg. Tiefflug ist das Maß der Dinge. Irgendwo da unten drehen sich unermüdlich die Radarantennen des Feindes. Alles, was über 500 Fuß fliegt, wird erfaßt und an die SAM-Stellungen weitergeleitet.

Die aufgeschaltete Amraam-Luft-Luft-Rakete meldet einen Kontakt. OK, Nachbrenner rein und ab durch die Mitte-Steigflug. Sofort sind drei SAM-Raketen an meinem Triebwerksstrahl. Enge Kurve, ein Ladung Störfolie raus-Hasenjagd. Die MIG-21 ist im Visier. Die Amraam hat die Fährte aufgenommen. Mit einer weißen Rauchfahne geht sie los wie ein Kettenhund. **Rumms—Volltreffer.**



▲> *Realspace inAction*

STRIKE COMMANDER

System: PC *(mind. 386/33 MHz, 36 MB auf Platte, 8 MB RAM, unterst. AdLib, Sound-Blaster u. kompatible),* VK-Preis: ca. **130** DM, *(Speech Pack ca. 70 DM),* Hersteller: **Origin,** Muster von: **Hersteller.**

Nein, wir sitzen nicht wirklich in einer F-16. Sondern geben unser bestes als Kommandant einer Söldnerstaffel in Origins neuestem Geniestreich Strike Commander. Dort schreibt man das Jahr 2011. Die Staaten des 20 Jahrhunderts existieren nicht mehr. Doch Konflikte gibt es immer noch. Die Top-Piloten der Ex-Großmächte haben sich zu Söldnertrupps zusammengeschlossen. Zerstören für Bares. Doch einträglich ist der Job nicht. Waffenkauf und Instandhaltung fressen die Prämien auf.

Zu diesem Zeitpunkt steigt der Spieler ins Spiel ein. Als Neuling bei den **Wildcats** soll er sich erst einmal seine ersten Mahlzeiten verdienen. Doch die Karriere geht steil nach oben, als der Kommandant der Truppe, James Stern, vom Himmel geschossen wird. Als neuer Kommandant muß man jetzt neue Aufträge heranholen und Waffen organisieren.

T *Der Held*



„Der beste Ersatz für echte Dogfights"

Filmreife Story

Also: Nicht nur geschicktes Fliegen, sondern auch ein glückliches Händchen in Sachen Verhandlungen und Geld sind vonnöten, damit die Wildcats weiterbestehen können. Klar, daß trotz aller Verwaltungsarbeit das Hauptaugenmerk

rtail

auf der Flugaction liegt. Und die ist brillant. Realspace heißt das Zauberwort und umschreibt eine neue Technik, mit der die Grafik extrem aufgepeppt wird. Nur zwei Beispiele sollen hier die Möglichkeiten verdeutlichen: Gebäude haben Fenster und Türen, und feindliche Jäger sind bereits von weitem an ihrem Tarnanstrich zu erkennen. Doch was soll man sich mit solchen Kleinigkeiten aufhalten, wenn die Bilder für sich sprechen. Geniale Details gibt es nämlich zuhauf.

Da ist zum Beispiel der Blick aus dem Cockpit: Mit dem zweiten Feuerknopf am Joystick und den entsprechenden Joystickbewegungen kann man sich nach allen Seiten frei umsehen. Läßt man den Knopf los - zentriert sich der Blickwinkel wieder in Vorausrichtung. Vorbei sind damit die Zeiten mit der Funktionstastendurchschalterei. nur um den Feind zu orten. Mehr als 40 Missionen und ungezählte frei einstellbare Trainingsmissionen stehen dem Spieler zur Verfügung, die mit einer handfesten Story verbunden sind, so daß der Unterschied zwischen Spiel und Spielfilm auf zwei winzige Unterschiede zusammenschrumpft: Den Verlauf des Games entscheidet der Spieler selbst, und dafür muß er sich mit einer (sehr guten) Computergrafik zufriedengeben. Die Animationen sind auf jeden Fall filmreif.

Realspace

In Sachen Einstellungen übertrifft Strike Commander auf jeden Fall die gängigen Flugis um Längen. Allein bei den Optionen für die Grafik sind ein paar 100 Kombinationen möglich. Zudem können Ziel- und Waffenkameras automatisch aktiviert werden, und die Cockpithilfen sind frei wählbar. Vor allem die automatische Zielsuchfunktion und die Radaraufschaltung sind gerade für Einsteiger große Hilfen. Klar, daß der Schwierigkeitsgrad wählbar ist.

Die Handlungen am Boden werden über die Maus gesteuert. Zahlreiche Orte können besucht werden und bringen so



• Die Wildcat-Crew



▲L Bewaffnung richtet sich nach den Vorräten



• Hautenger Dogfight



▲k Ausgespielt



A Tex suchtGesprächspartner



ADas Hauptquartier des Bösewichts



• *Die Boeing hat ausgespielt*



• *Abschüsse: Das bleibt von den Feinden*

auch noch einen Hauch von Adventure in das Game. Die Piloten, die man sich als **Wingman** aussuchen kann, haben unterschiedliche Stärken und Schwächen und sollten deshalb je nach Auftragslage bestimmt werden. Vom besonnenen Miguel bis zum Haudrauf Tex geht jedes Wildcatmember anders mit den Feinden um.

Und Feinde gibt es zur Genüge. In der Luft, auf dem Land und im Wasser bieten die Jungs ein recht buntes Feuerwerk aus Geschoßgarben und Raketen. Und bei manchen Missionen hat man fast mehr damit zu tun, sich zu retten, als den Feind über den Jordan zu schicken.

Der Sound ist edel, vor allem die Musikuntermalung zeigt sich gerade auf der Rolandkarte als gelungen. Der Clou an der Musik ist, daß sie sich situationsabhängig ändert. Spricht zum Beispiel der Zielsuchkopf einer Sidewinder an, wird es eben dramatisch, ist ein Target zerlegt, gibt es eine Triumphfanfare.

Sound nach Situation

Allerdings kommt auch Strike Commander nicht an ein paar kritischen Worten vorbei: Mir persönlich fehlen ein paar neue Waffen, schließlich schreibt man das Jahr 2011, und es ist wohl kaum anzunehmen, daß man sich noch mit veralteten Sidewindern beharkt. Die Waffen- **und** Flugzeugpalette ist insgesamt auf die frühen 90er zugeschnitten. Mag das j a noch eher eine Frage des persönlichen Geschmacks sein, so ist die Grafik in Sachen Radar ein schwarzer Fleck auf dem blütenweißen Megahit-Programm. Sowohl das waffengesteuerte Radar als auch das TOT (Überblicksradar) sind nur für die Grobarbeit zu gebrauchen. Da hätte man bei Origin vielleicht noch einen draufsetzen können. Aber vielleicht lassen sich die Texaner ja zu einer Mission Diskmit Update überreden.

Zeitgleich mit dem Hauptprogramm Strike Commander ist das Speech Pack herausgekommen, das die 36 MB auf 40 MB aufbläst und dafür mit verbessertem Sound und Digi-Sprache rüberkommt. Der Preis liegt bei rund 70 Märkern.

Thomas M. meint:

Wow, was für ein Feeling, wenn man mit 1000 Sachen durch die Explosionswolken von Ex-Gegnern knallt. Bei dieser Grafik bebtdieErde, und es brennt die Luft. Normalerweise stehe ich ja nicht auf Flugsimulatoren, aberStrike Commander ist technisch so genial, daß man ***einfach*** *ein paar Stunden damit verbringen muß. Die Bewertung des Gameplays überlasse ich Marcus. Die technischeSeiteistaufjedenFallgenial.Realspacewirdfürdnige andere Softwarefirmen erst einmal eine harte Nuß smn, an der sie ordentlich zu knabbern haben. Kein Zweifel, daß sich Origin schon aufeinpaar Software-Oscars einstellen kann. Mein Urteil:*

»SEHR GUT«





A *Zerstörer in voller Fahrt*



• *Waffeneinkauf ist Chefsache*

Speech Pack

Einen durchweg positiven Eindruck macht die Steuerung. Alles bleibt logisch, und vor allem braucht man keine Tastaturschablone wie bei anderen Flugis, da Strike Commander mit relativ wenig belegten Tasten auskommt.

Nach allem Für und Wider und einer Meute von Redakteuren, die sich mit Ahhs und Ohhs am Spiel beteiligte, bleibt ein neuer Maßstab für Jetsimulationen, der sich wohl einige Zeit in den Hitparaden halten wird. Für uns keine Frage: Ein waschechterMEGA-HIT. •

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	12
Sound (mit Speech Pack)	12
Sound (ohne Speech Pack)	10
Spielablauf/Story	1 1
Motivation	12
Gesamtnote	12/11

»SEHR GUT«



• *Edle Animation von Topgrafik*



• *Das Ende einer großen Karriere*

Bienuenue en Gaule

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Chr. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt... - Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, den Eindringlingen Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern rund um das Dorf liegen...

▲ 5 Jahre Asterix-Park

Das gallische Dorf mit den unbeugsamen Helden hat seit Ende Oktober 1959 in insgesamt 29 Comic-Bänden, sechs Kinofilmen und in 57, bald 58 Ländern Furore gemacht. Sein bekanntester Einwohner mißt gerade 142 cm, doch man sollte ihn nicht unterschätzen, denn mit Hilfe eines geheimnisvollen Zaubertranks wird er selbst mit dem stärksten Römer locker fertig.

Asterix, so der Name des mutigen Kerlchens, wird nun auch Game Boy- und Super Nintendo-Besitzer unterhalten: Infogrames machte aus den Abenteuern des Galliers ein überaus munteres Jump'n'Run und stellte Versionen für die genannten Systeme genau dort vor, wo seit nunmehr fünf Jahren die Comic-Welt zum Anfassen nah ist: Im Parc Asterix, ca. 15 km vom Pariser Flughafen Charles de Gaulle entfernt.

Etwa 150 Branchenvertreter und Journalisten, darunter auch ein australischer Kollege, waren zu dieser Präsentation gekommen - ob sich der Aufwand gelohnt hat und ob das Game wirklich gut ist, erfahrt Ihr im Anschluß an diesen Bericht. Konzentrieren wir uns nun vielmehr darauf, wie sich Asterix seit 1959 entwickelt hat und was es in besagtem Park zu sehen und zu erleben gibt.

Am 29. Oktober 1959 wird Asterix in der französischen Jugendzeitschrift *Pilote* erstmals veröffentlicht. Schuld daran ist die achtjährige Bekanntschaft von René Goscinny (1926-1977) und Albert Uderzo (* 1927). Beide sind Zeichner, doch Goscinny entschließt sich später für das Texten, während Uderzo seiner Zeichenfeder treu bleibt. Sie entwickeln eine Reihe von Comics für Publikationen, bis sie schließlich auf die Idee kommen, eine

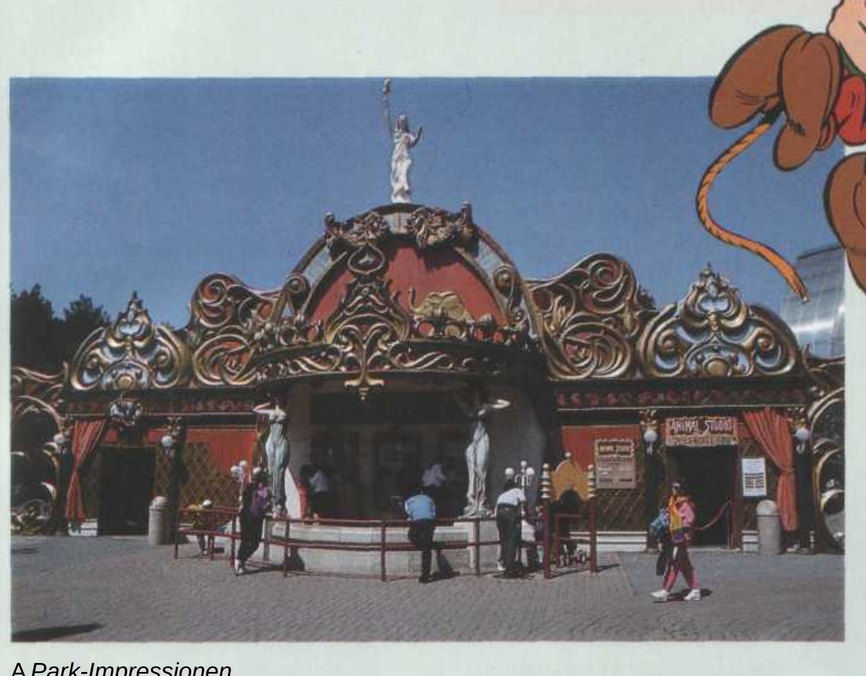
> **Park Asterix: So ist das Leben der Gallier!**

eigene Zeitschrift zu machen, nämlich besagte Pilote. Goscinny zeichnet u.a. auch mitverantwortlich *für Isnogud und* - den hierzulande noch bekannteren - *Lucky Luke,* von Uderzo stammt z.B. *Belloy.* Doch gemeinsam erschaffen sie Asterix und somit eine der erfolgreichsten Comic-Figuren der Welt.

Zwei Jahre lang müssen die Leser warten, bevor sich der kleine Gallier und sein großer, schwergewichtiger Freund Obelix verselbständigen: Das *AlbumAsterix*







▲ *Park-Impressionen*

der Gallier erscheint 1961 in einer Auflage von 6000 Stück, wobei es sich um einen Nachdruck des ersten Abenteuers aus der Pilote handelt.

1966 hat sich die Auflage verhundertfacht: Das achte Asterix-Album geht mit 600.000 Exemplaren an den Start und ist in wenigen Tagen vergriffen. Das kleine gallische Dorf hat Frankreich erobert!

Am 15. Dezember 1968 erscheint Asterix der Gallier in Deutschland: Herausgeber ist der Ehapa-Verlag, der bereits seit Jahren mit Micky Maus große Erfolge verzeichnet. Doch nicht nur der Verlag, auch der Zeitpunkt ist äußerst günstig gewählt, denn im Trubel des Weihnachtsgeschäftes greifen Studenten diesen intelligent gemachten Comic auf und sorgen durch Mundpropaganda für ungeheure Popularität.

Eine „Mit"schuld" trägt dabei der deutsche Herausgeber und Verleger im Ehapa-Verlag, der auch Übersetzer ist und schon die Micky Maus unsere Sprache lehrte: Adolf Kabatek. Vor allem bei den Namen der gallischen Dorfbewohner hatte er seine ureigenen Vorstellungen. Hierzulande würde doch niemand Abraracourcix verstehen - als König kommt doch nur Majestix in Frage. Oder Assurancetourix - Troubadix *(von Troubadour)* ist doch viel logischer. Was den Franzosen heilig ist, bleibt jedoch auch in der deutschen Übersetzung erhalten: So haben alle Völker eine bestimmte Endung in ihrem Namen *(deshalb heißen auch alle Gallier hinten 'ix')*. Daß eine wortgetreue Übersetzung nicht möglich gewesen wäre, leuchtet auch ein, aber Kabatek schafft es dennoch, den Humor des Originals zu übernehmen und ihn zum Teil sogar zu übertreffen.

▼ Panorama auf Gallisch

So geht die Startauflage des 10. Asterix-Bandes, Asterix als Legionär, 1971 mit einer Auflage von einer Million ins Rennen. Schließlich interessieren sich Presse und vor allem das Fernsehen für die beiden Autoren, die anläßlich des fünften deutschen Asterix-Jubiläums nach Stuttgart *(dem Sitz des Ehapa-Verlags)* kommen. Hier lobt Goscinny die Tatsache, daß die Wortwitze so gut im Deutschen rüberkommen.



Doch Kabatek hatte noch ganz andere Ideen und schlägt vor, Asterix ins Lateinische zu übersetzen! Skepsis anno 1974 - heute sind bereits 19 Asterix-Bände in die angeblich tote Sprache übersetzt worden.

Zwei Jahre später ist in Berlin Premiere des dritten Films mit den Galliern, Asterix erobert Rom. Sieben Millionen Besucher, und genau wie Asterix der Gallier und Asterix und Kleopatra bekommt auch das dritte Leinwand-Gallier-Epos die *Goldene Leinwand*.



Entstanden sind die Streifen in Goscinnys eigenem Filmstudio in Paris, dem Studio Idefix, benannt nach dem

kleinen Hund des Obelix, dem dieser erstmals in der ursprünglichen Tour de France-Story begegnet. Der Name Idefix ist übrigens durch einen Wettbewerb entstanden: Goscinny und Uderzo ließen französische Leser Vorschläge für den Namen eines Hundes machen - und Idefix wurde Sieger.

Ein Jahr später folgt ein Schicksalsschlag: Rene' Goscinny stirbt, und alle Welt fürchtet, daß damit auch die Serie zu Ende ist. Weit gefehlt: Albert Uderzo beschließt, alleine weiter zu machen. Und so steigen die Auflagenzahlen der Asterix-Bände weiter in schwindelnde Höhen: Allein in Deutschland beträgt die Startauflage von Band Nr. 25, Der große Graben, 2,4 Millionen Exemplare. Es ist der erste, bei dem Uderzo sowohl für die Zeichnungen als auch für den Text verantwortlich zeichnet.

In einem Interview macht Uderzo deutlich, wie lange er für eine Asterix-Geschichte benötigt: Drei Monate für den Text, sechs für die Zeichnungen - also genau so lange, wie ein Kind benötigt, bevor es auf die Welt kommt.

▲ Ganz neu: Delphinarium

Als 1989 das 30jährige Jubiläum ansteht, hat - rein statistisch - jeder Deutsche einen Asterix-Band in seinem Besitz, denn die verkaufte Auflage beträgt hierzulande 63 Millionen Bände, weltweit gar über 200 Millionen. Und die Franzosen haben doppelten Grund zum Feiern, denn in der Nähe von Paris wird dem gallischen Dorf und seinen römischen Widersachern ein bleibender Platz errichtet: Am 30. April eröffnet Europas damals größter Freizeitpark, der Asterix-Park, seine Pforten. Inzwischen hat ihm das *Euro Disney-Resort* diesen Rang abgenommen, was der Popularität aber in keiner Weise geschadet hat: Rund sieben Millionen Besucher imjahr werden gezählt!

Und damit sind wir wieder in der Gegenwart gelandet, setzen uns an der Bahnstation *Roissy Charles de Gaulle* für 30 Francs (ca. 9 DM; Hin- und Rückfahrt) in den halbstündig verkehrenden Shuttle-Bus und lassen uns direkt bei Asterix und seinen Freunden absetzen. 45 DM (oder 150 Francs) zahlen Erwachsene - und darunter versteht man im Asterix-Park jeden, dessen Körpergröße die von Asterix übertrifft! Werkeine 142 cm mißt, kommt für 105 Francs in den Park. Die Aufmachung ist wie in den Comics: So gibt es die Via Antiqua, die Stadt Rom, den Großen See, den Griechischen Platz, die Rue de Paris und natürlich das Dorf des Asterix. Die Gebäude sind "originalgetreu" nachgebildet, was dem Ganzen einen überaus kuriosen Effekt gibt: Man fühlt sich förmlich wie im Jahre 50 v. Chr. Modem ist es dennoch, denn überall gibt es Darbietungen und Fahrgeschäfte: Von der Pferdedressur über die Wildwasserbahn, das 3-D-Kino bis hin zur Achterbahn mit Vierer-Looping ist alles vertreten, was nicht nur kleine Herzen erfreut. Es würde den Umfang dieses Heftes sprengen, ginge ich auf jeden einzelnen Teil des Parks ein - laßt Euch von den Bildern inspirieren. Zwei Dinge sollten aber unbedingt erwähnt werden: Das in diesem Jahr erötfneteZte#>fe>M-*rium* mit (bei unserem Besuch) zwei Vorstellungen ist auf jeden Fall zu empfehlen, und die Fahrt mit der römischen Galeere durch die Histoire d'Asterix *(die Geschichte des Asterix)*. Herrlich animierte Szenen mit überdimensionalen Puppen, Filmausschnitte und vieles mehr erwarten Besucher auf der etwa achtminütigen Reise durch die bunte Comic-Welt der Gallier. Ihr solltet übrigens nicht vergessen, an einem der Imbisse einen Hamburger zu genießen. Diese werden nämlich nicht ä la *McBrech* oder *Würger-King* gemacht, sondern vielmehr mit Wildschwein-Fleisch belegt. Selten so gutgegessen!

Der Park ist in Frankreich so populär, daß es sogar einen hauseigenen Rundfunksender mit Übertragungen live vor Ort gibt. Mittwochs *(dem schulfreien Tag)* und am Wochenende hat Troubadix, der Barde.seinen großen Auftritt.

Und rechtzeitig zum fünften Jubiläum des Parks hat es Infogrames geschafft, Asterix für Spielkonsolen zu vermarkten.



A Asterix und Obelix geben sich die Ehre

Auch das Softwarehaus hat in diesem Jahr Grund zu feiern, denn es wird im Juni zehn Jahre alt. Aus diesem Grund hat man sich kurzerhand dazu entschlossen, den Game Boy-Asterix direkt am Eingang des Parks zu verkaufen. Wer ihn erwirbt, spart den Eintritt.

Ein doppelter Grund, dem Park einen Besuch abzustatten, in dem natürlich auch Stoffpuppen, Gallierhelme und über 150 weitere Gimmicks zu beliebten Mitbringseln werden. Echte Asterix-Fans werden sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Aberzieht Euch keine empfindlichen Klamotten an. wenn Ihr die Reise in die Vergangaihßt macht und Euch Asterix **von hoch oben** auf dem Felsen zuruft: Bienrenue **en** Gaule - Willkommenbeiden Galberr. •

kate

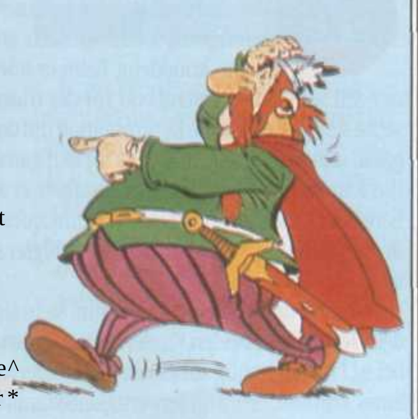
Zaubertrank und Ulildsilmieinritt

Das kleine gallische Dorf ist außer sich: Obelix ist von einer römischen Patrouille gekidnappt worden! "Freiwillige vor", heißt es da, und natürlich meldet sich ASTERIX als erster an die Front.

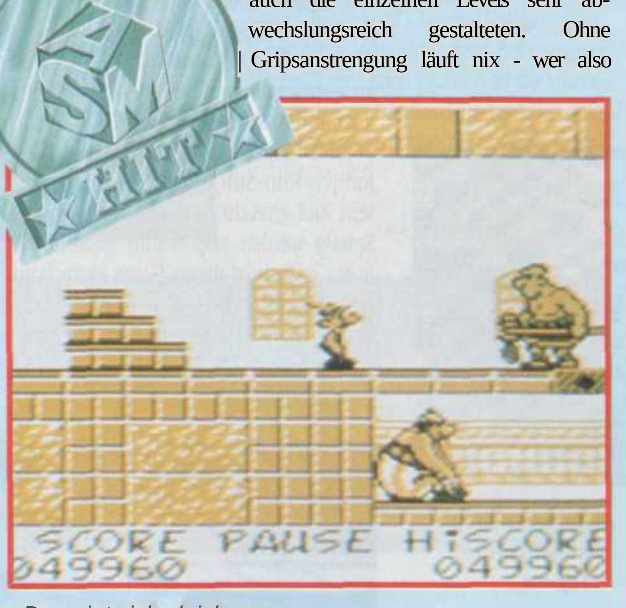
> **ASTERIX**
>
> System: **Game Boy,** geplant für: **Super NES,** VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: **Infogrames,** Frankreich, Muster von: **Hersteller.**

Die Handlung des **Infogrames-Produkts** Asterix wurde in ein Jump'n'Run für den GameBoy und das Super NES verpackt, **mit** dem es seine besondere Bewandtnis hat. Und das gleich in mehrfacher Hinsicht. Wenden wir uns also gespannt der Kekskasten-Version zu, die voller (leider zum geringen Teil auch negativer) Überraschungen steckt.

Vier Welten und insgesamt zwölf Levels gilt es zu bewältigen. Neben der Gegnerschar sind es vor allem böse Bodenfallen, die einem das Leben schwer machen. Verdammt schwer sogar, denn die Berührung mit einem Römer, Vogel, Baum, Wildschwein oder einem Dorn usw. kostet mal eben einen von vier Energiepunkten. Fallt Ihr aber in eines der Löcher, ist gleich eins von drei Leben futsch. Und genau das macht das Spiel so schwierig, denn jene Löcher sind sehr, sehr schlecht zu erkennen. Gut, das Parallax-Scrolling und die ansonsten für Game-Boy-Verhältnisse exzellente Bildqualität werten das Game auf, aber das genannte Manko drückt die Grafiknote doch erheblich. Die Kollisionsabfrage ist leider auch nicht immer die genaueste. Was mirebenfalls nicht gefallen hat, war die Tatsache, daß es offenbar keine Levelcodes gibt, so daß man beim Ableben jedes Mal das Level neu beginnt, in dem der Löffel abgegeben wurde. Drei Schwierigkeitsgrade gibt es, wobeije^ weils das Verhalten der Gegner aggressiver * wird und ihre Waffenkraft entsprechend steigt. Doch schon der "leichte" Spielmodussorgtfürschweißnasse Hände.



So, genug gemosert, denn vor allem die positiven Aspekte des Games sind einer Erwähnung wert, zumal sie überwiegen. Da wäre zunächst einmal die unerschöpfliche Phantasie der Programmierer, die nicht nur an Geheimräume dachten, sondern auch die einzelnen Levels sehr abwechslungsreich gestalteten. Ohne Gripsanstrengung läuft nix - wer also



• *Den niete ich gleich um*

> **99 Schwierig, ober brillant- Rsterix schafft alle! 66**

meint, er müsse jedes Wildschwein gleich umnieten, sieht sich irgendwann vergackeiert, denn man kann auf Obelix' Lieblingsgericht reiten und so manch böse Falle umgehen!

Tödliche Pendel, eine Wippe, die scheinbar mit Schmierseife eingerieben wurde, und zerstörbare Plattformen *(Punkte),* die aber zunächst noch zum Klettern benötigt werden- all dies und viel mehr muß erst mal gecheckt werden. Wo schnelles Handeln nötig ist, dürfte klar sein: bei den Römern natürlich! Die kriegen mal eben Asterix' Faust zu spüren, attestieren den Hieb mit einem kurzen "Paf!" und fliegen nach oben aus dem Screen. Das alles wird untermalt von abwechslungsreichenMelodien,die-hört man sie nur aus dem Game Boy-Lautsprecher - nur einen spärlichen Teil ihrer eigentlichen Qualität ausmachen. Zieht Ihr aber Kopfhörer auf, so erlebt Ihr einen Ohrenschmaus erster Güte, denn die Mucke klingt in Stereo einfach spitzenmäßig. Eigentlich mit das Beste, was ich je aus dem Kekskasten gehört habe.

Gelungen ist es zweifelsohne, den Witz der Comics rüberzubringen. Asterix-Fans werden ohnehin begeistert sein, und die, die sich mit dem kleinen Helden bislang nicht so anfreunden konnten *(gibt es die überhaupt?),* werden hiermit wohl überzeugt werden. Zumal bei Vorlage der Verpackung des Spiels die Eintrittskarte für den Asterix-Parkbei Paris nichts kostet!

Fassen wir noch mal zusammen: Hoher Schwierigkeitsgrad *{die zehnjährigen Profis mögen einem alten Knacker verzeihen),* toller Sound, nach Abstrichen immer noch gute Grafik und absolute Suchtgefahr-da ist ein Hit-Stern fällig.

kate

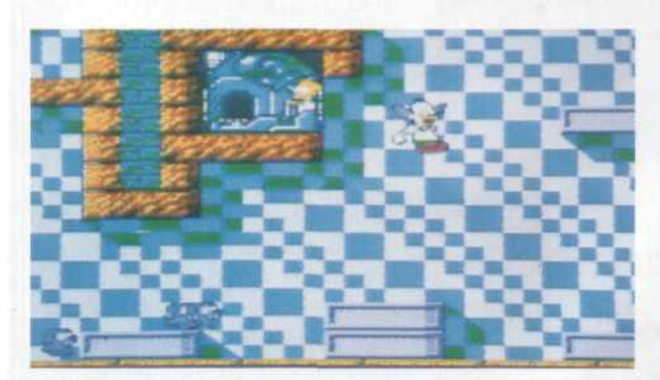
ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	12
Spielablauf	10
Motivation	1 1
Gesamtnote	1 1
»SEHR GUT«	

Bartmania im Software-Land

Matt Groening, der Schöpfer der schrillen Simpsons in der ach so biederen amerikanischen Kleinstadt Springfield wollte einfach etwas anderes machen. Keine knuddelig liebreizenden Charaktere im Disney-Stil sollten den Feierabend vor der Glotze versüßen. Groening setzte statt dessen auf die Konfrontation mit der Wirklichkeit und verpaßte seinen Figuren ein Image für den ganz normalen Wahnsinn. Das Familienoberhaupt Homer gestaltete er als trottelig drögen Verlierer, der in seinem Job in einem Atomkraftwerk nicht nur der ständigen Strahlung, sondern auch der Geldgier seines Chefs ausgesetzt ist.

Homers Frau ist kaum besser dran, steht sie doch den ganzen Tag dem Terror ihrer beiden Kinder Lisa und Bart hilflos gegenüber. Dabei ist Lisa ein richtig süßes Ding: intelligent und gewitzt, aber dank eines chronischen Minderwertigkeitskomplexes zutiefst depressiv. Ganz anders ihr Bruder Bart: **Vorlaut,** vulgär und immer unheimlich cool reitet er von Fettnäpfchen zu Fettnäpfchen.

Daß wir diese Figuren dennoch so ins Herz geschlossen haben, liegt an ihrem unbedingten Willen, sich nicht unterkriegen zu lassen. Groening schafft es durch bewußte Übertreibung immer, daß neben den witzigen Momenten die Kritik an der Gesellschaft nicht zu kurz kommt. Anspruch mit Humor, und das auch noch mit Erfolg - wann hat es das schon mal gegeben?



• *Zum In-die-Luft-gehen, diese Tapete*

Die Software

Spiele sollen unterhalten, also beschränkt man sich auf Abenteuer und Humor. Nahezu alle Umsetzungen setzen voll auf den coolen Bart, denn der hat immer einen lockeren Spruch auf den Lippen und stürzt sich auch in der Serie ohne Scheu in jedes Abenteuer.

Andere Figuren der Serie sehen da ganz alt aus. Lediglich der schrille Clown Krusty hat es bislang zu einem eigenen Spiel gebracht: In Krusty's Fun House muß eine Rattenplagebekämpft werden. •

Michael Suck



THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Game Gear,** empf. VK-Preis: **89,95 DM,** Hersteller: **Flying Edge,** Muster von: **Sega,** 2000 Hamburg.

Barts Heimatstädtchen Springfield wird von Außerirdischen überfallen, die aus den Einwohnern Zombies machen. Damit nicht genug: Die Aliens wollen eine Superwaffe bauen, mit der sie die ganze Erde vernichten können. Einzig und allein Bart kann die Erde vor der Vernichtung bewahren. Perfekt ausgestattet mit einer Sonnenbrille, einer Steinschleuder und seinem Skateboard nimmt der vorlaute Bengel den Kampf auf.

Mit der Röntgenbrille kann Bart feststellen, welche Einwohner von Aliens besessen sind. Da seine Familie Barts Lügengeschichten kennt, muß er zuerst ihre Unterstützung gewinnen, indem er die Alien-Überreste aufsammelt. Um sie zu zermanschen, muß Bart übrigens nur auf die Aliens draufhüpfen.

Fünf lange Level muß Bart im besten Jump'n'Run-Stil durchhecheln, bis er sein Ziel erreicht hat. Ansprüche an die Spieler werden aber kaum gestellt. Als Jump' n'Run ist dieses Game einfach zu harmlos, als Actionspiel zu öde und dazu grafisch äußerst bescheiden. Nur für Fans!

»MANGELHAFT«



THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Master System,** empf. VK-Preis: **99,95 DM,** Hersteller: **Flying Edge,** USA, Muster von: **Sega,** 2000 Hamburg.

Auf dem Master System nix Neues: Bart fightet sich samt Sonnenbrille durch die Linien der Aliens und fragt sich nach dem Sinn seines Spielerlebens. Zu einfallslos sind sie Feinde geraten, zu bescheiden sind die ewig langen Levels. Grafisch gibt's das gleiche Fiasko, soundmäßig die übliche Piepserei des Master Systems. Ein Schuß in den Ofen.

»MANGELHAFT«



▲. *Hier läuft der neue "Spülberg", Man!*

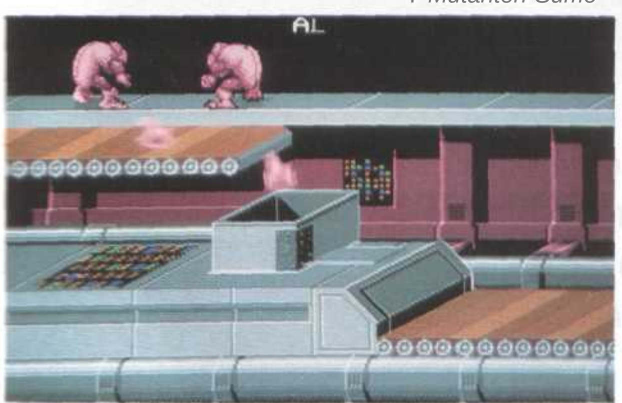
THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: PC, VK-Preis: ca. 35 DM, Hersteller: **Ocean/Acclaim**, England Muster von: **Hersteller.**

Allerguten Di: igensindbekanntlichdrei. **UMMÜÜQ** auch im umgekehrten Sinne für « --. - Dinge gilt, beweist die PC-Fas- **a e g des** ersten computerisierten Simp- - - Abenteuere. Am besten, man zieht gleich vribst eine Röntgenbrille auf, damit man jie Aliens auf dem Schirm sieht. I'- Grafik ist so hundsmiserabel, daß ma nicht mehr zwischen Gut und Böse unter**scheiden** kann. Zugegeben, daß Spiel ist schon ein wenig älter, doch schon damals gab's Besseres. Nehmen •xirshaltsoleichtwie Bart: "Be cool, Man!"

»MANGELHAFT«

T *Mutanten-Sumo*



KRUSTY'S FUN HOUSE

System: **NES,** empf. VK-Preis: **119** DM, Hersteller: Acclaim, USA, Muster von: Acclaim, 8000 München.

Krusty, der Clown, ist schrill, verrückt und unberechenbar. Und genauso abgedreht wie sein Charakter ist auch sein Haus. In den wundersamen Gängen dieser Wahnsinnshütte tobt ein Kampf gegen kleine, fiese Nagetiere. Abhilfe schafft Bart, der Kammerjäger...

Hauptdarsteller dieses Abenteuers ist aber Hauseigentümer Krusty. Seine Aufgabe ist es, Bart und dessen Familienmitgliedern die Mäuse in die Falle zu treiben. Diese nämlich sind selten blöd und klettern, ganz wie die Lemminge, dahin, wo der Weg gerade frei ist. So müssen verschiedene Mauerblöcke verschoben werden, damit die Tierchen die Stufen emporkönnen. Ganz besonders nett sind die Ventilatoren und Saugröhren, die die Mäuse fix durch das ganze Level befördern.

Das Game macht echt Fun, hat doch jedes der 70 Levels seine ganz eigenen, kniffligen Stellen und Überraschungen. Ganz besonders auf die versteckten Bonusräume ist zu achten! Auch grafisch ist die Mäusejagd deutlich über dem Durchschnitt. Alles in allem ein Simpson-Spiel, daß endlich richtigcool ist!

»GUT«



▲, *Hoppla, Stufe!*

KRUSTY'S FUN HOUSE

System: Game Gear, empf. VK-Preis: **79,95** DM, Hersteller: Acclaim, USA, Muster von: Acclaim, 8000München.

Krusty's Fun House ist eigentlich wie gemacht für das Game Gear. Man merkt der Umsetzung an, daß das Game Gear technisch 'ne Menge zu bieten hat. Das betrifft nicht so sehr den Sound, sondern die Grafik, die jetzt richtig cartoonmäßig daherkommt. Ein *Letnmings-Imilat,* daß sich sehen lassen kann!



»GUT«



THE SIMPSONS: BART VS. THE SPACE MUTANTS

System: **Amiga,** VK-Preis: ca. 35 DM, Hersteller: Ocean/ **Acclaim**, England Muster von: **Hersteller.**

Bei der letzten Version derselben Geschichte wird der Simpson-Fan von einer recht originalgetreuen Titelmelodie ins Spiel eingeführt und darf sogar die **Vorgeschichtegenießen. Selbst** dieGraflkhatein wenig mehr Charme und läßt das weiterhin müde Spielprinzip fast vergessen. Aber leider, leider können wir trotz verbesserter Grafik nicht auf Action verzichten. Deshalb: ein letzter Kick in den Gully für Bart vs.the Space Mutants.

»MANGELHAFT«



• *Gut geskatet ist halb abgefahren*

THE SIMPSONS: BART-MANMEETSRADIO-ACTIVE MAN

System: PC, empf. VK-Preis: 119 DM, Hersteller: **Acclaim,** USA, Muster von: **Acclaim,** 8000 München.

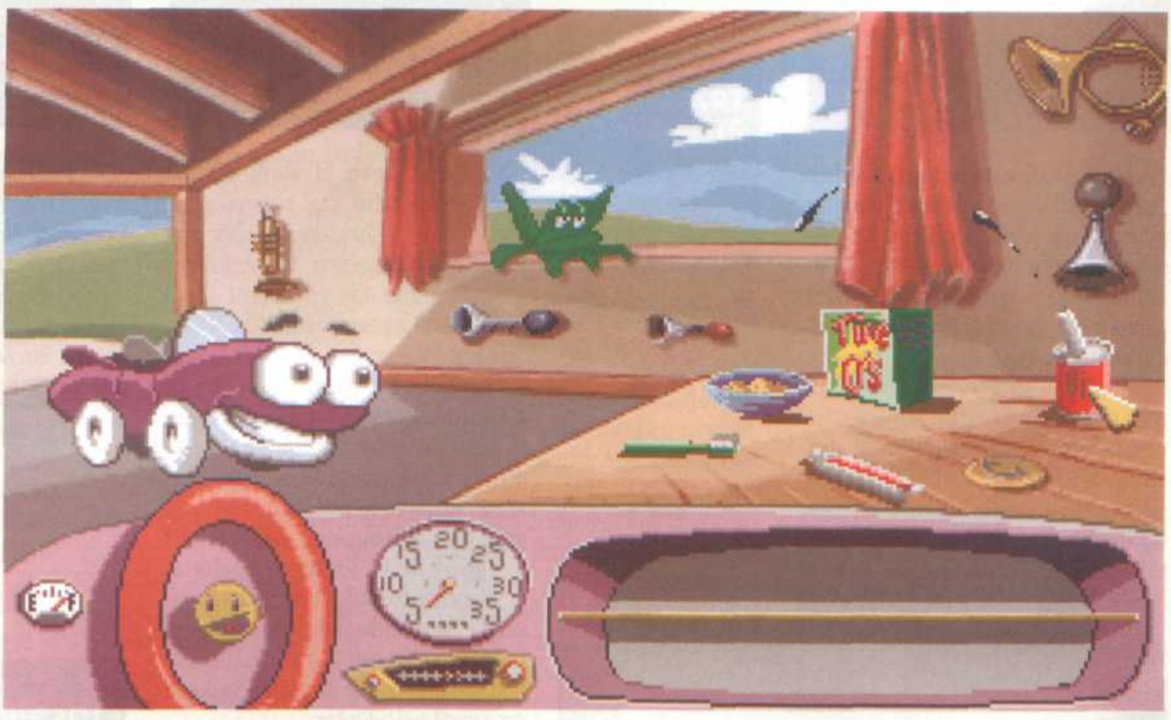
Auch das noch: Beim Lesen eines Comics wird Bart in die Welt der Superhelden entführt und muß sein großes Vorbild Radioactive Man retten. Als Rächer mit der schwarzen Maske kämpft er von nun an fürdasGute.

Klare, da *hatBatman* Pate gestanden! Aber wenn ein Bart Simpson sich auf die Socken macht, ist das Original schnell vergessen, besonders dann, wenn der kleine Giftzwerg seinen Dreifach-Spinkick ausführt oder mit Laseraugen Monster platt macht. Wir sehen schon: Bartman ist ein Actionspiel reinsten Wassers.

Turrican-hke geht es durch 14 wackere Levels, von denen jedes grafisch eine Augenweide ist. Extras sorgen für neue Muni oder Energieauffrischung, außerdem gibt's noch Punkte-Boni. Spaßiger wäre das Ganze noch, wenn das Scrolling und die Animation nicht so ruckein würden. Trotzdem ist das Game aber solider Durchschnitt.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PS-Parade



• *Putt-Putt hat seine eigene Kinder-Garage*



Das nennt man Karriere. Nachdem sich das schnuckelige kleine Auto Putt-Putt in der Disk-Version trotz seines Handikaps (Putt-Putt kann leider nur Englisch sprechen) sehr tapfer geschlagen hat, darf er jetzt seine Abenteuer auch auf der silbernen Scheibe bestehen.

PUTT-PUTT JOINS THE PARADE

System: **PC-CD-ROM** *(286/12, 640 KB, 1 MB EMS, VGA, unterstützt SoundBlaster, AdLib, Sound Source, Covox, Pro Audio Spectrum, Maus, Joystick),* geplant für: **Mac-Disk/CD-ROM,** VK-Preis: **ca.** 120 **DM,** Hersteller: **Humongous Entertainment,** USA, Muster von: **Electronic Arts,** England.

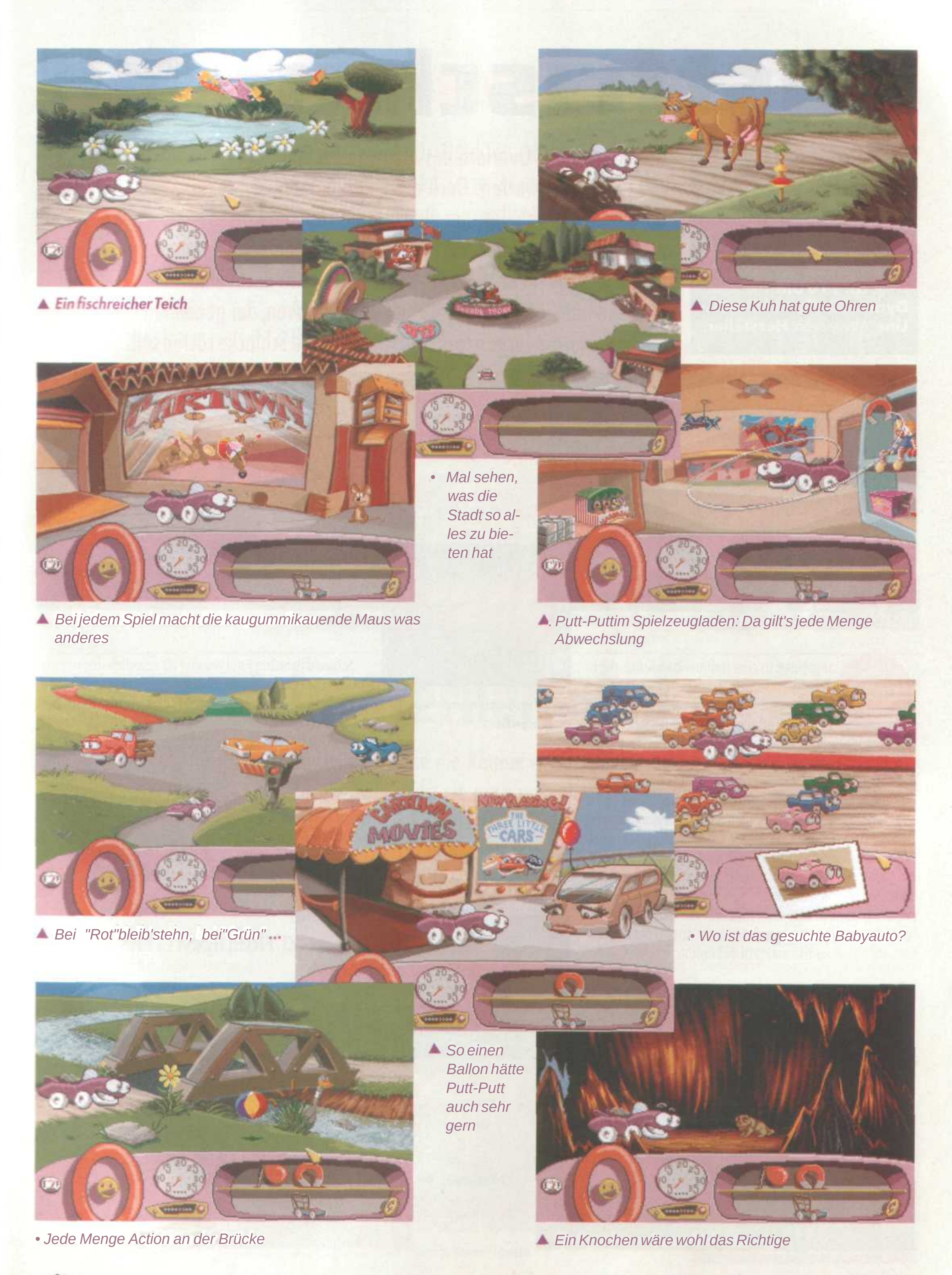
Die Probleme, die ein kleines Uuto zu überwinden hat, wenn es sich seinen größten Traum erfüllen will, sind auch in dieser Version bunt, spannend und abwechslungsreich: Bevor Putt-Putt bei der großen Parade mitfahren darf, muß er etliche Voraussetzungen erfüllen. Er muß sich unter anderem das Geld für die Waschanlage zusammensparen (Schmutzfinken sind auch unter Autos nicht gern gesehen). Dafür ist ein Lieferantenjob genau das richtige, denn beim Lebensmittelhändler sind mehrere Botengänge zu erledigen. Dabei die richtige Adresse für die diversen Pakete zu finden, bedarf schon einer gewissen Überlegung und Beobachtungsgabe, aber das Programm läßt niemanden im Stich. Immer gibt es versteckte Hinweise, die auf die Lösung der Rätsel deuten. Und wenn's mal wirklich brennt, hilft Putt-Putts Freund Smokey, das Feuerwehrauto, mit gutem Rat.

Außer Arbeit gibt es aber auch vieles zu sehen und auszuprobieren. Höhlen zu erforschen etwa macht mit Putt-Putt doppelt so viel Spaß. Und was ist bloß im Autokino los? Auch an der Brücke sollte Putt-Putt mal nachsehen. Überhaupt gibt es jede Menge zu sehen und anzuklicken. Fast jeder Gegenstand wurde mit Sounds, kleinen Animationen und Aktivitäten versehen, die einfach nur lustigsind (die pyramidenbauenden Pilze und vor allem der Besuch im Spielwarenladen sind meine Lieblingsszenen). Die CD-Version hat in dieser Hinsicht beim Vergleich mit dem Disk-Programm noch einmal kräftig zugelegt und wartet mit circa 10 MB zusätzlichen Animationen und Dialogen auf. Auch bei dieser Version enthält die Packung sowohl ein sehr witziges Mal- und Aktivitätenbuch mit Putt-Putt-Motiven als auch Wachsmalstifte, Bleistift und Spitzer. Ein runde Sache also, denn Putt-Putts Abenteuer zieleneindeutigauf jüngere Spielerab.

Nicht so schön ist deshalb, daß Putt-Putt immer noch kein Deutsch spricht, aber das tut dem Spielspaß letztendlich keinen Abbruch. Wer wenigstens ein bißchen Englisch verstehen kann, wird sich an der tollen Sprachausgabeerfreuen. Wer Englisch lieber liest, dem ist die Möglichkeit gegeben, die Texte auch auf dem Bildschirm sichtbar zu machen. Alles ist so einfach gehalten, daß auch Einsteiger in diese Sprache ohne Probleme zurecht kommen. Trotzdem verkneifen wir uns dieses Mal den Hitstern, denn bei der CD-Version zumindest eine deutsche Sprachausgabe mit draufzupacken, wäre mit etwas gutem Willen von Seiten des Herstellers bestimmt machbar gewesen. •

//

»GUT«



▲ Ein fischreicher Teich

▲ Diese Kuh hat gute Ohren

• Mal sehen, was die Stadt so alles zu bieten hat

▲ Bei jedem Spiel macht die kaugummikauende Maus was anderes

▲ Putt-Putt im Spielzeugladen: Da gilt's jede Menge Abwechslung

▲ Bei "Rot" bleib' stehn, bei "Grün" ...

• Wo ist das gesuchte Babyauto?

▲ So einen Ballon hätte Putt-Putt auch sehr gern

• Jede Menge Action an der Brücke

▲ Ein Knochen wäre wohl das Richtige

Röstfrisch im Uli

STELLAR 7

System: **PC-CD-ROM** *(mind. 286/12, 640 KB, EGA, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick),* VK-Preis: **ca. 110 DM,** Hersteller: **Dynamix/Sierra On-Line,** Muster von: **Hersteller.**

Gir Draxon, der Overlord des Arcturischen Sternen-Imperiums, hat ein Auge auf die Erde geworfen. Doch das Oberkommando der irdischen Streitkräfte hat einen Hyperhelden, der die Kastanien aus dem Feuer holen darf: Dich! Immerhin wirst Du satte 110 DM aus dem Portemonnaie geangelt haben, um Stellar 7 zu bekommen. Ergo: Du erwartest mit Recht eine Menge Action fürs Geld. Genau die bekommst Du an Bord der Raven, der geheimen terranischen Superwaffe, die die ganze arcturische Flotte zu Schlacke rösten soll.



◂ *Wo bitte ist der nächste Feind?*

Kernige Gegner ▸

▲ *Schau, was kommt von hinten her...*

... Zielerfassung ist ▼ *nichtschwer*

Oingebettet in eine Rahmenhandlung, die in verschwenderisch angelegten YGA-Grafiken gezeigt wird, ist das eigentliche Spiel eine kernige 3D-Ballerei mit der einen oder anderen Strategieeinlage. Zu Anfang kommst Du noch ganz gut klar, indem Du einfach alles über den Haufen schießt, was sich blicken läßt: Panzer, Luftkissenfahrzeuge. Lasergeschütze, Minen und Gleiter. Mit der Zeit werden die Gegner jedoch richtig gemein und wollen nicht mehr nach dem ersten Schuß verglühen, vielmehr erdreisten sie sich, auch noch zurückzuballern. Dann gilt es abzuhauen und taktisch klug vonhinten oder von der Seite anzugreifen. Deine Tournee als Alien-Röster führt durch verschiedene Sonnensysteme immer tiefer hinein in das Herz des arcturischen Imperiums bis hin zum Heimatplaneten des Imperators, auf dem es zum Grande Finale kommt.

Schlecht ist Stellar 7 auf keinen Fall! Ärgerlich sind nur mal wieder die verschenkten Chancen der CD-ROM-Version: Wieder einmal eine 1:l-Konvertierung, die sich auch nicht ausschließlich vom CD-ROM spielen läßt und sich dreisterweise auch noch ein paar MB auf Eurer Festplatte reinzieht. Von zusätzlichen Grafiken oder Extra-Musik war wenig zu sehen bzw. zuhören, und sollten tatsächlich neue Bilder und Musiken in das Spiel eingebaut worden sein, dann sind sie sehr gut versteckt. Vorteil ist, daß ausnahmsweise keine spezielle Bootdiskette nötig ist. um in den Genuß der Ballerei zu kommen.

Fazit: Kein schlechtes Spiel, doch als CD-ROM-Version ist das schon etwas bejahrte Brett Stellar 7 so schmal wie eine CD dick ist! •

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND«



◂ *Aus Dir mach'ich...*

...Gehacktes ▸



Frohen Blutrausch!

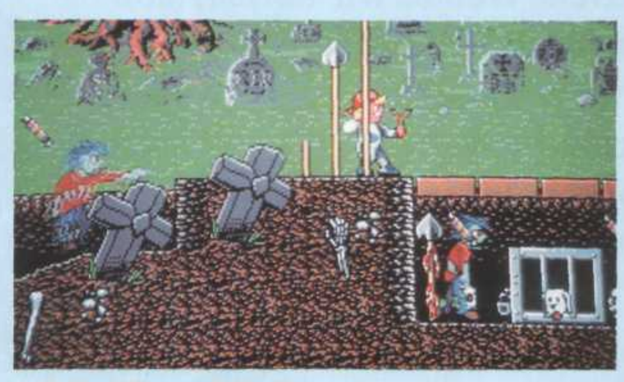
Apogee steht für Qualität: Als Hersteller der Commander-Keen-Serie ist man schon in den Shareware-Olymp aufgestiegen, nun versucht man sich in der Splatterszene. Zwei MB an Grafiken, viel Blut und ausgefuchste Jump'n'Run-Action sind die Markenzeichen von MONSTER BASH.

MONSTER BASH

idtan: PC *(mind. 286/20, '•WGA.HDD,* *unterst. SoundBla-:itmr,AekJb),* Registrierung: ca. *• **HM,** empf. VK-Preis: ca. •**IS DM,** Hersteller: **Apo-gee, USA,** Muster von: **CDV Softwaire,** 7500 Karlsruhe.

Er ist noch so klein und doch ein Held: Im zarten Alter von zehn Jahren erlebt Johnny Dash das -eines Lebens. Als er erfährt, **und** Tex nicht einfach weggesi mdern vom Grafen Chuck in dt verschleppt wurde, nimmt **n** Mut zusammen. Den wird er en, denn der Graf lebt in der **;lt** und will Tex und viele weitere - imbies **verwandeln.** **. ß** deshalb nicht nur seinen ei**nd** befreien, sondern alle ge- Hunde und Katzen in drei grui-labschnitten. Mit einem kleiaß kann er die Kuscheltiere or**nschließend** mit seiner Steinschleuder die Schlösser ihrer Käfige zu zerschießen. Wer jetzt aber ein blutrünstiges Gemetzel erwartet, hat nur zum Teil recht. Zwar müssen diverse Zombies zermanscht werden, doch neben den Ballerkünsten zählt vor allem die Geschicklichkeit. Gerade die Jump'n'Run-Fäns werden bei den gigantisch verzweigten Levels auf ihre Kosten kommen und viel, viel Spaß haben. Damit man da nicht die Übersicht verliert, gibt's neben der üblichen Save-Funktion noch hier und da einen Flaggenmast. Ist die Fahne gehißt, geht's nach dem Verlust eines der drei Leben dorthin und nicht zum Levelanfang zurück. Das heißt aber nicht, daß das Game dadurch einfacher zu lösen wäre. Zu fies sind die Gegner, zu verzwickt verteilt die lieben Hündchen. Also dann: einen frohen Blutrausch! •

msu



▲, *Es ist ein Kreuz mit den Untoten*

ASM-WERTUNG Von 0 bis 12	
Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9
»GUT«	

Im Sternenuiind

Im Wald, da sind die Räuber - aber nicht nur da. Wer will, trifft sie auch im weiten Weltenraum, zwischen den Sternen. Oder genauer: In einem fernen Sonnensystem, wo eine Rebellion gerade kurz vor dem Ausbruch steht und Aliens nach Kanonenfutter suchen.

SOLAR WINDS

System: **PC** *(mind. 286/20, CD, VGA, unterst. AdLib, Sound-Master),* Registrierung: ca. 60 **DM**, empf. VK-Preis: **ca. 115 DM**, Hersteller: **Epic Megagames,** USA, Muster von: **CDV Saftware,** 7500 Karlsruhe.

On eine verzwickte Lage gerät Jake Stone, der Mann für besondere Jobs, als er einen neuen Auftrag annversehens wird aus dem Auftrag **aus** Intrigen und Machtkämp**er** Auftraggeber entpuppt sich als **>ter.** das gewünschte Opfer als Wi**ilskämpfef.** Zu allem Überfluß ke noch **auf** einen Alien, der ihm **lichtung** des ganzen Sonnensy**• rophezeit.**

- Handlungsgewirr zu durchen, muß Jake die richtigen Leute **i unddie** bösen Buben das Fürchten l Adventurekenntnisse sind da we**gefragt.** denn der Handlungsablauf **sich** schlicht aus der Verknüpfung denen Missionen. Spannend ist das aber, denn neben der Story sind die Raumkämpfe wichtigster Bestandteil von **Solar Winds. Um** sie zu bestehen, müssen die richtigen Gegenstände gefunden und die Steuerung und Technik des Schiffs beherrscht werden. Besonders **die Energieverteilungfür den Antrieb, die Schutzschilde** und die Scanner sollten optimal sein.

Unser Han Solo der Shareware bringt die Action auch gut rüber, dafür sorgen die gute .Animation und ein erstklassiger Sound. In punkto Grafik bleibt allerdings die Abwechslung aus - mal abgesehen von ein paar Planeten, Asteroiden oder einer Zwischensequenz. Hätte man zudem daran gedacht, die endlos langen Raumfahrten zwischen den Raum-Koordinaten abzukürzen (gerade zu Beginn des Spiels), hätten **wir** für die Gesamtnote glatt ein "Gut" vergeben. •

msu

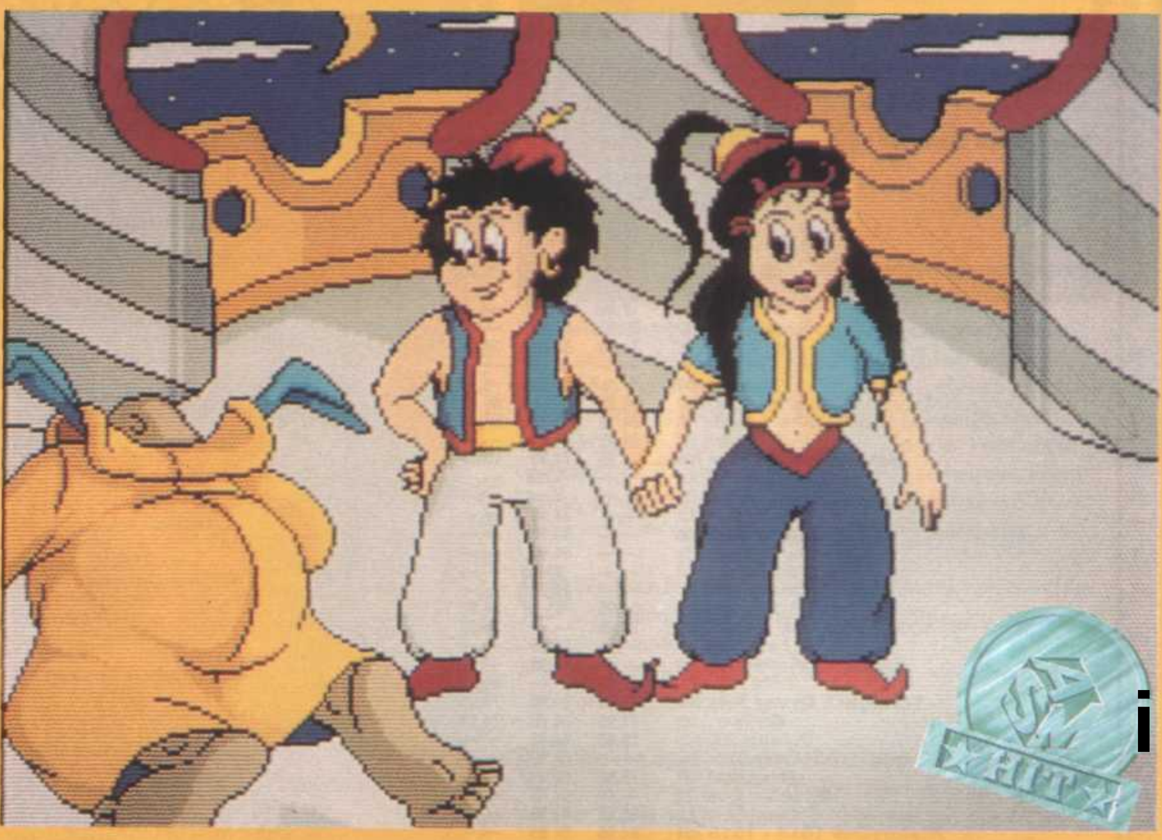


• *Gruß aus einer interstellaren Tonne*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	7
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8
»ZUFRIEDENSTELLEND«	



Märchenaus



Die schönsten Momente im Leben eines ASM-Redakteurs sind die, wenn sich gute Vorahnungen als wahr erweisen. Im Falle von ARABIAN NIGHTS hatte ich mich seinerzeit zu Vorschußlorbeeren hinreißen lassen. Wie sich jetzt herausstellte, hat KRISALIS meine Erwartungen weit übertroffen.



ARABIAN NIGHTS

System: **Amiga**, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: **Krisalis,** England, Muster von: **Bomico,** 6092 Kelsterbach.

Es handelt sich bei **Arabian Nights** nicht nur um ein Jump'n Run, bei dem von Plattform zu Plattform gehüpft wird, sondern um eines, bei dem sowohl strategische als auch kämpferische Elemente eine große Rolle spielen. Begeben wir uns also in die Zeit des grausamen Wesirs *(obhbb)*, der "bösen Gegner *(uuuuh)* und der schönen Prinzessin *(aaaah!)*, die unser mutiger Held befreien muß.

Leila, so heißt der blaublütige Wonneproppen, wurde von einem Dämonen gepackt und ins Schloß des Wesirs entführt. Verzweifelte Rettungsversuche unseres Helden waren zum Scheitern verurteilt, und er landete schließlich im Kerker. Genau hier setzt das Spiel ein, und die erste Aufgabe ist es logischerweise, aus dem Gefängnis auszubrechen.

Leichter gesagt als getan! Zwar befindet sich in der Zelle auch eine von vielen geheimnisvollen Kisten, die bei Berührung ihren Inhalt freigeben *(in diesem Fall den Kerkerschlüssel)*, doch damit fangen die Schwierigkeiten erst an. Es muß eine bestimmte Anzahl von Münzen gefunden werden, mit denen Ihr die Schlange eines Schlangenbeschwörers kaufen könnt. Diese dient als Kurbel, um einen anderen Gefangenen von seinem hängenden Dasein zu befreien. Jener wiederum übergibt Euch den Universaldietrich, mit dem sich jede der noch folgenden Türen öffnen läßt.

Da Ihr aber nur jeweils zwei Gegenstände tragen könnt und der eine am besten Euer Schwert sein sollte, muß öfters mal im Inventar ausgewechselt werden, denn Ihr haltet jeweils den Gegenstand in der Linken, den Ihr zuletzt gefunden habt. Ich sage das nicht ohne Grund, denn genau diese Tatsache hatte ich beim Spielen völlig übersehen - zunächst, versteht sich. Später ist man ja immer schlauer.

Daß nicht alle Gegenstände auf einer Ebene liegen und zwischen den einzelnen Orten recht tückische Fallen oder Gegner auf Euch lauern, bedarf keiner weiteren Erläuterung. Zum Glück gibt es hier und da aber Extraenergie oder sogar ein Extra-Leben. Am Ende jedes Levels landet Ihr dann in einem Shop, wo Ihr für Eure Mitbringsel und manches andere Bonuspunkte erhaltet. Die rund 45 Sekunden Ladezeit für den nächsten Handlungsort sind direkt eine Entspannung für Nerven, Hände und Joystick.

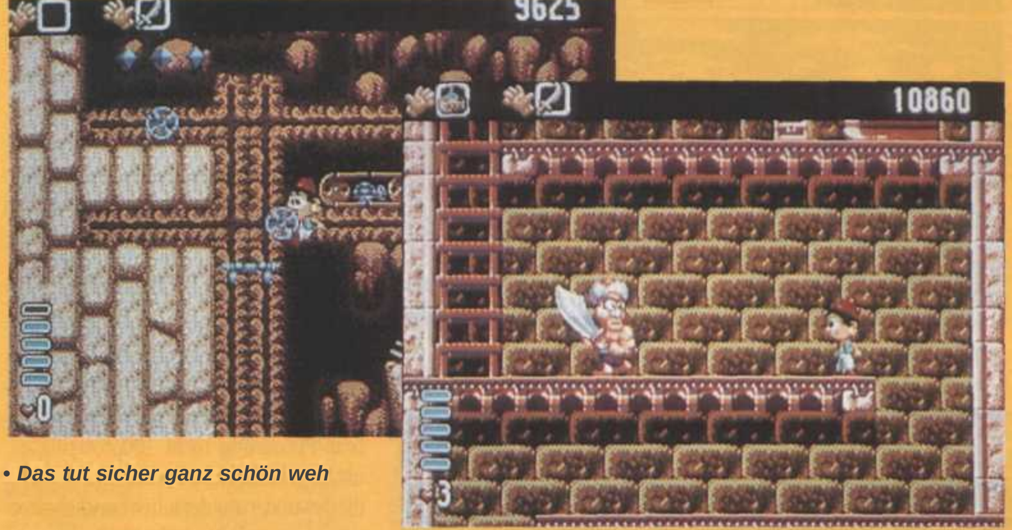
1002 nachten



▲i Nur Fliegen ist schöner

Auch im zweiten, dem Wald-Level, wird noch fröhlich gehüpft, doch am Ende erhält man einen fliegenden Teppich. Vorher muß aber das hier zu lösende Rätsel geknackt werden, und das ist um einiges kniffliger als das vorhergehende.

Ihr bekommt von Zeit zu Zeit auch Bildschirmhinweise, die Euch wertvolle Tips für das weitere Vorgehen geben. Soviel von mir als Hilfe: Auf die Baumstämme stellen und gleichzeitig "Feuer" und Joystick nach unten drücken. Auch die Brunnen sind sehr wichtig. Aber ich bin sicher, daß Ihr mit etwas Anstrengung und möglichst wenig Verlust von wahlweise 3, 4 oder 5 Leben durchkommen werdet, um Euch gleich danach in einem Luftkampf via Flugteppich wiederzufinden. Dort gilt es, feindlichen Schüssen auszuweichen und selbst tüchtig rumzuballern.



• Das tut sicher ganz schön weh

• Hat derein langes Schwert

▲, Wie in derTurnstunde

„Besser als ein Bauchtanz!"

Ihr landet danach auf einer Galeone, auf der Euch der Schiffskoch weiterhilft. Doch der ist unter Deck, und bis dahin ist es ein sehr weiter und vor allem gefährlicher Weg. Da sind unter anderem kleine schwarze Kugelköpfe, die genauso aussehen wie "Pitiplatsch" *(das ist die Puppe aus dem früheren TV-Sandmännchen des DFF)*. Die haben die leidige Angewohnheit, sich selbst in die Luft zu sprengen - und wehe dem, dereinen Fetzen ihrer Oberreste abbekommt.

Da Arabian Nights noch viele weitere Überraschungen beherbergt, möchte ich nicht zuviel verraten. Nur als kleinen Vorgeschmack: Ihr dürft schwimmen und an einem Grubenwagen-Rennen teilnehmen und einiges mehr, um schließlich zum Schloß des Wesirs zu fliegen und - auf äußerst rutschigem Eis - dessen Wächter und last but not least ihn selbst kaltzustellen. Der Kuß Leilas wirdEuch sichersein.

Die Vielzahl spielerischer Möglichkeiten und demzufolge auch die sehr abwechslungsreiche Grafik entschuldigt ein ganz leichtes Ruckein an einigen wenigen Stellen des Spiels. Da außerdem der Spielablauf davon nicht beeinträchtigt wird, lasse ich Gnade vor Recht ergehen.

"Arabisch", ist wohl die treffendste Bezeichnung für den ausgezeichneten Soundtrack, den sich Matt Furniss für das neue Krisalis-Game hateinfallen lassen. Da fehlen eigentlich nur noch das arabische Bauchtanz-Mädchen und die Wasserpfeife.

Die Mischung aus Action, Strategie und Adventure funktioniert in jeder Hinsicht und reicht für mehr als nur 1001 Nacht. Dank an Darren, Simeon, Phil und Matt für dieses phantastische Spiel, daswirmitunseremHitstemkrönen. •

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	1 1
Spielablauf	10
Motivation	1 1
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Endzeit

OUTLANDER

System: **Mega Drive,** geplant für: **SuperNES**, VK-Preis: **ca. 120** DM, Hersteller: **Mindscape,** Muster von: **Flashpoint,** 2061 Oering.

Endzeit: Ganz gemeine Motorradrocker terrorisieren die Landstraßen. Es gilt das Gesetz des Stärkeren. Du bist mit Deinem Auto unterwegs, um einen Professor zu retten, der seinerseits die Reste der Menschheit retten kann. 28 Städte müssen angefahren und überlebt werden, bevor man den Professor findet.

Ohauerhauerha, da hat Mindscape mit Outlander ein heftiges Brutalospiel hingelegt. Du bist ein Outlanderund darfstmit Deinem Mad-Max-Schlitten durch 28 Level gurken. Auf der Straße hast Du alle Hände voll damit zu tun, Dir die bösen Motorradrocker, Jeeps undHubschraubervon der Pelle zu halten, und in den Städten darfst Du zu Fuß Equipment einsammeln, während Du Dich weiter Deiner zarten Haut erwehren mußt.

Zur Verteidigung hast Du Dein Auto, eine abgesägte Schrotflinte, ein im Auto eingebautes Maschinengewehr und (später) einen Raketenwerfer. Die Munition ist begrenzt. Also solltest Du auf Dauerfeuer verzichten. In den Städten und in der Prärie findest Du aber Nachschub in Sachen Munition, Nahrung, Benzin sowie ein paar andere nützliche Extras.



• Hier fliegen die Fetzen!



• Roadmovie mit extremer Actioneinlage

Brutalo-Action

Die Spielsteuerung ist zwar im ersten Augenblick ein wenig unübersichtlich, aber die Bedienung geht schnell in Fleisch und Blut über. Aus der Cockpitperspektive macht sich der Spieler auf den Weg. Die Straße ist schmal und voll mit Molotow-Cocktail-schmeißenden Fieslingen auf Motorrädern, rammenden Jeeps und MG-bestückten Hubschraubern. Deine einzige Chance zu gewinnen besteht darin, sie schnell von der Straße zu j agen. Klebt einer am Heck, geht es mit einer Vollbremsung; ist einer direkt neben Dir, helfen die Schrotflinte oder ein paar zackige Rammstöße. Alles was vor Dir herumkreucht, kannst Du mit dem Maschinengewehr oder dem Raketenwerfer beharken. Die Rakete, die man gelegentlich findet, sollte man sich für die Hubschrauber aufheben, da sie anders nicht zu knacken sind.

In der Stadt ist der Outl ander zu Fuß unterwegs und darf seine Siebensachen einpacken. Fäuste und Schrotflinte sind seine Überlebensstrategie. Items einsammeln gehört hier, wie auch in der Wüste, zu den Hauptaufgaben.

Extrem schwierig

Unterm Strich bleibt ein dermaßen brutales aber (Schmach über mich) spannendes Spiel, das für länger als einen Tag fesseln kann. Zwar sind Scrolling und Bitmap-Plazierung nicht lOOprozentig exakt, aber in der Hitze des Gefechts bleibt für die Bewunderung der tollen Landschaft sowieso keine Zeit. Nach vier Städten (Levels) gibt es ein erstes Paßwort. Mir persönlich fehlt jedoch die Möglichkeit, die Spielstärke einzustellen. •

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Rjhpr-Hphar

BEAVERS

System: **Amiga,** empf. VK-Preis: **89,95 DM,** Hersteller: **Grandslam,** England, Muster von: **Bomico,** 6092 Kelsterbach.

Sie sind da, die Baumfäller der Nation: kleine, braune Waldarbeiter, die aus jedem noch so kleinen Waldstück ein Bett für einen Riesenfakir basteln und aus einem zauberhaften kleinen Bächlein einen riesengroßen See zaubern. Sie haben richtig getippt: es dreht sich um die "Freunde" der Trapper, die Biber.





• *Die Entführung aus dem Biberbau*

Jethro- nein nicht der von Jethro Tull - ist der absolute Super-Megastar der Beavers, einer total abgefahrenen Rockgruppe, die die Hitlisten in kürzester Zeit gestürmt hat. Der Megahit in allen Wald- und Wiesendiscos ist der Funky-Hillibilly-Song, bei dem Jethro die Fans zu Füßen liegen. Die Beavers schwimmen auf einer Erfolgswelle. Beavers vorne, Beavers hinten - die Charts sind voll, und überall klingt, summt und brummt es; kurzum, der ganze Wald ist im Beaversound.

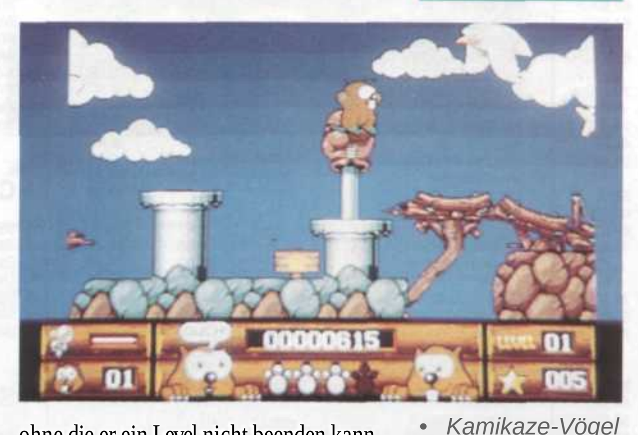
Doch wie immer ist des einen Freud des anderen Leid. Mißgunst breitet sich aus, besonders beim bisherigen Spitzenreiter der Charts, den Rappin' Rabbit Rockers, denen der Erfolg der Beavers ganz und gar nicht schmeckt. Ihr Stern am Hithimmel neigt sich immer mehr gen Untergang, und das können sie sich nicht so ohne weiteres gefallen lassen. Ruckzuck wird ein Plan gemacht und flugs in die Tat umgesetzt: Sie entführen Jethros Herzallerliebste und wollen sie erst dann wieder freilassen, wenn die Beavers ihre Band aufgelöst und sämtliche Musikbänder zerstört haben. Doch haben die Rappin' Rabbits mit einem nicht gerechnet, nämlich mit Jethros unbändigem Zorn. Er schnappt sich seine Kids und macht sich auf die Suche.

Rappende Rabbits und Dibbernde Biber

In altbekannter Plattform-Manier hüpft Jethro über alle möglichen Hindernisse und bewältigt sämtliche Gefahren mit seinen bewährten Rundum-Schleuderangriffen. Doch überall lauern die Schergen der Rappin' Rabbits und versuchen, ihm das Leben so schwer wie möglich zu machen. Die kleinen, bösen Monster - beispielsweise bombenwerfende Kamikazevögel, die in ihrem Flugverhalten den zauberhaften Albatrossen nicht unähnlich sind - wirken zwar keineswegs so gruselig, vielleicht jagen sie aber Jethro eiskalte Schauer über seinen Biberrücken.

Die Monstervielfalt ist schon recht groß und überzeugt durch viel Liebe zum Detail. Auf seinem Weg durch insgesamt 18 Level muß der arme Jethro auch noch sogenannte Schicksalssterne sammeln,





• *Kamikaze-Vögel im Anflug*

ohne die er ein Level nicht beenden kann. Biber sind zwar zähe Zeitgenossen, doch leben sie bei den vielen Gefahren nicht ewig: Das Einsammeln roter Lebenssterne ist daher sehr ratsam.

Wie jeder Vater hat auch Jethro mit seinen Kids manchmal Probleme. In diesem Fall muß er sie auf der langen Reise bei Laune halten. Das gelingt ihm mit kleinen Präsenten - beispielsweise einem Waschbärenhut, der sich leider irgendwo in den Screens versteckt und erst gefunden werden muß. Daneben sind reichlich Gegenstände und Utensilien einzusammeln; Geheimtüren und diverse Schalter sorgen entweder für den Transport oder führen in versteckte Schatzkammern, in denen Jethro allerlei Wertvolles findet.

Manches Blatt, das ganz belanglos am Baum hängt, birgt ein Geheimnis. Entweder erhält Jethro Bonus-Sterne, oder er kann zum absoluten Super-Dooper-Jump ansetzen, der ihn eine ganze Ecke weiterbringt. An einigen Stellen sind schnellwachsende Pilzsporen zu finden. Sie können von Jethro benutzt werden, wenn er mal nicht weiterkommt: Einfach Spore fallen lassen, und schon wächst ein Riesenpilz, der als neue Plattform dient. So hüpft und sammelt sich Jethro durch farbenfrohe Screens, um seine Holde aus den Fängen der Rappin' Rabbits zu befreien.

Grandslam präsentiert mit Beavers ein Jump'n'Run der Extraklasse. Die Grafik besticht durch ihre Farbenpracht, und die einzelnen Figuren sind mit viel Liebe gezeichnet. Musik- und Soundeffekte passen sehr gut zu diesem locker-flockigen Game. Das Scrolling ist relativ weich, jedoch bringt das Spielprinzip nichts weltbewegend Neues.

Ein sehr wichtiger Punkt fällt allerdings unangenehm auf: Beavers läuft nicht unter Kickstart-Versionen ab 2.x aufwärts. Das beschert dem ansonsten gelungenen Spiel klare Punktabzüge. •

Vera Brinkmann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	10

»GUT«

Spinnerei

SPIDER-MAN

System: **Game Gear**, VK-Preis: **ca.** 90 DM, Hersteller: **FlyingEdge**, Muster von: **Acclaim**, 8000 München.



• *Flucht nach oben*

Die Spinne ist unterwegs und soll die großen Bösewichte fotografieren. Für jedes brauchbare Bild, das Spidy abliefert, kann er sich ein paar Mäuse einstecken. Mit der Kohle kann er seinen Vorrat an Netzflüssigkeit aufstocken, um im nächsten Level mit den Feinden ordentlich aufzuräumen. Insgesamt acht eher langweilige Stages sind es bis zum Showdown. Die Steuerung ist reichlich hakelig und erfordert einige Übung, bis man seine ersten Erfolgserlebnisse hat. Spider-Man-Fans könnten ihren Spaß dran haben. Der Rest sollte lieber verzichten und auf Bessereswarten. •

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

StraRenkampf

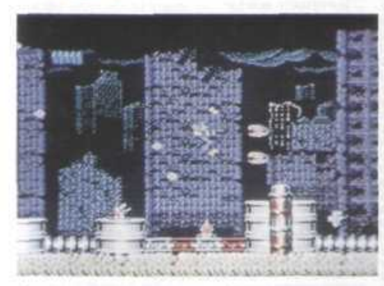
ACTIONINNEWYORK

System: **NES**, empf. VK-Preis: 119 DM, Hersteller: **Infogrames**, Muster von: **Yeno**, 6108 Weiterstadt.



The earth is waiting for you. So lautet der Aufmacher zu Beginn des Spieles. Wer sich jetzt berufen fühlt, sollte nicht zögern und sofort sein NES anwerfen. Hier gibt's ein echtes Ballerspiel für alle, die auf dem 64er-Niveau stehengeblieben sind. Mit 'Flight and Fire' kann man das gesamte Niveau gut beschreiben, ohne wesentliche Programmpunkte zu vernachlässigen. Zum Thema: Die Erde ist von außerirdischen Wesen überfallen worden und wird nun belagert. Nur mit EURER Hilfe kann es gelingen, sie von diesem Joch zu befreien. Auf dem Weg durch die Labyrinthe und Unterwelten werdet Ihr von den unmöglichsten Kreaturen und Maschinen angegriffen. Und das alles bei miserabler Grafik und einem Sound, daß einem die Ohren abfallen. Für das gleiche Geld kriegt man in der Regel wesentlich bessere Software. Action in New York ist wirklich ein Spiel zum Abgewöhnen. •

RolandHeibert



▲*i Nichts Neues in N. Y.*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	4
Motivation	3
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«

netzuierk

SPIDER-MAN - RETURN OF THE SINISTER SIX

System: **Game Gear,** VK-Preis: **ca.** 90 DM, Hersteller: **FlyingEdge,** Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.



• Hau zu, Spinnenmann

ASM-WERTUNG von 0 bis 1 2

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Spidy darf einmal mehr gegen das Böse antreten. Diesmal sind es gleich die Sinister Six, die es zu besiegen gilt. Insgesamt sechs Level mit steigendem Schwierigkeitsgrad gutes zu bestehen. Einpaar Extras muß Spidy aufsammeln. Klar, daß nach zahlreichen kleinen Schurken am Levelende der Übergegner lauert. Dennoch ist das Game wesentlich lockerer zu spielen als Spider-Man 1, das wir auf Seite 43 vorstellen. Unterm Strich ist Teil 2 die bessere Wahl für Jump'n'Run-Fans. •

cus

mikrokosmos

PREDATOR2

System: **Game Gear,** empf. VK-Preis: 90 DM, Hersteller: **Arena,** Muster von: **Acclaim,** 8000 München.

MichaelP. Harrigan hat keine leichte Aufgabe. Ersollsich durch sieben Level bis zum Oberbösewicht Predator durchschlagen, um ihn abzuservieren. Deine Mithilfe ist gefragt! Um folgendes geht es: Ein Alien ist auf der Erde und will die Menschheit vernichten – sein Name: Predator. Auf dem Weg durch die Level, die in schräger Draufsicht gezeichnet sind, mußt Du nebenbei Geiseln befreien, Waffen aufsammeln und Bösewichter zur Hölle schicken.

Auf dem ohnehin schon kleinen Bildschirm werden die Figuren dermaßen winzig dargestellt, daß aus Lust schnell Frust wird. Die Steuerung mit dem Steuerkreuz ist reichlich ungenau. Bis Du die richtige Schußrichtung hast, hat der Feind Dir schon einen verbraten. Zum Glück gibt es nach jedem Level ein Paßwort, daß einem den Neustart erspart, wenn man zwischendurch einmal abschaltet. •

cus

• Ballermann & Söhne

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

mein kleiner, feiner Dino-Pnrk



*4 **Leben und leben lassen - die Devise in Dino Worlds** Wehrzu*

Zoff in Stego-saurus-Hilk - • wergewinnt?

Fred Feuerstein hat einen als "Wachhund", Steven Spielberg verfilmt gerade einen Roman über sie, und jedem Wissenschaftler, der heutzutage auch nur einen kleinen Teil von Ihnen findet, geht das Merz auf: Dinosaurier. Und weil wir alle diese großen Trampler, die wir nie lebend erleben konnten, so gern haben, dürfen wir demnächst auch noch mit ihnen am Computer spielen.



Dino Worlds -Preview -

System: **Amiga,** geplant für: **Super Nintendo, Mega CD, Mega Drive,** Hersteller: **Millennium,** England, Mustervon: **Hersteller.**

Dinosaurier sind dumm - I Dinosaurier sind schlau, 'Dinosaurier sind durch einen einschlagenden Meteoriten umgekommen - Dinosaurier starben, weil sie keine Nahrung fanden: Mit solchen und ähnlichen Meldungen werden wir zirka alle sechs Wochen in wissenschaftlichen Magazinen überrascht. *"AllesQuark",meintdadieenglische Software-Schmiede Millennium* **und** *zeigt uns, wie die Dinos wirklich gelebthaben-inDino Worlds.*

Dinosaurier sind dort wirklich nicht so dödelig, wie man uns ewig weismachen wollte *(...von wegen Kleinhirn in der Nähe des verlängerten Rückgrats),* im Gegenteil: Die Großfüße in Dino Worlds leben in Clans und zeigen reges Interesse an Kunst, Dinosaurier-Kultur *(Gibt's daMusikvon "Bronto-Beat"?)* und Sport *(Sälhüpfen auf Felsboden),* haben gesunden Appetit *("Heute mittag gibt's frisches Wäldchen auf glasklarem See...")* und pflegen das gesellige Leben.

So finden sich sehr oft Großfamilien mit Onkel Bronto, Tante Tyranno und Vetter Archeopterix. Das Familienleben ist so ausgeprägt, daß die lieben Viecherl eher mal ein gemeinsames Picknick wagen *("Gehen wir in die Vogesen äsen..."), als nachmittags irgendwelche platten Game-Shows im Dino-TV anzusehen. Aberdasist wichtig: Die Dinos* brauchen jemanden, der ihnen bei der großenAufgabe hilft, dieda heißt, "Seietnichtfurchtbar, sondern wehret Euch heftig". Dementsprechend gilt es, den eigenen Clan vor allem Unbill zu schützen, den eigenen Lebensraum zu vergrößern und sich gegen andere, räuberische Clans zur setzen. Der Koordinator kann jedem der Einwohner der Dino-Welt Kommandos geben. Unter Umständen könnte es z.B. nötig sein, Verteidigungsanlagen für die eigene Sicherheit zu errichten oder eine Brücke zu bauen, um nicht dauernd einen Riesenumwegnehmenzumüssen.

Dino Worlds sieht auf dem ersten Blick Simulationen wie Sim Life oder Sim Ant sehr ähnlich. Auch erinnert die Story ein wenig an Populous. Der Hersteller bezeichnet das Game aber als "kompaktes, action-orientiertes Puzzle-Spiel". Es gibt drei verschiedene Spielabläufe, zwischen denen man auswählen kann: Ein "Kopf-an-Kopf-Spiel", eines zwischen Spieler 1 und Computer oder Spieler 2 sowie eines, in dem ein "Eroberer" gegen die Dino-Sippschaft antreten muß.



Die Dino-Welt besteht aus 100 einzelnen Inselreichen und wird von insgesamt acht Dinosaurier-Arten bevölkert. Das Interessanteste ist, daß durch eine Art programmierterComputer-Intelligenzjedereinzelne Dino über ein eigenes "Bewußtsein" verfügt und dementsprechend reagiert, in jedem einzelnen Level wird somit auch ein unterschiedlich intelligenter Gegnererzeugt.

Das alles läßt Dino Worlds in einem sehr *hellen Licht erscheinen. Obwohl man ja gerade bei Vorankündigungen nur Gutes hört, darf man beim Lenken der "Bigfoots" schon jetzt gespanntsein. M*

Vera Brinkmann/tmb

Flitschiges Uliedersehen

PREVIEW

3er gute alte James Pond kehrt nach längerer Abwesenheit wieder in die heimischen Amigas zurück. Genauso lange ließ auch Dauergegner Dr. Maybe nichts von sich hören. Doch dann wurde ein Space Shuttle entführt.

JAMES POND 3
- Preview -

System: **Amiga,** Hersteller: **Millennium,** England.



A Käse im Weltall



. Geht's hierweiter?

J.5.H. wird alarmiert und ein Spezialisten-Team zum Mond geschickt. Erste Berichte des Teams kommen noch an, doch dann ist plötzlich der Kontakt abgebrochen. Was ist aus den mutigen drei Agenten geworden? Dieses Rätsel kann nur einer lösen: Der mutigste Frosch des Teichs. Der darf sich nun in 140 verschiedenen Abschnitten austoben, begegnet sieben großen Level-Endgegnern und hat auch sonst seine liebe Not, heil aus demJump'n'Run-Szenario herauszukommen.

Anders als bei anderen Genre-Vertretern setzt sich die Story über das ganze Spiel fort. Sie dient also nicht wie so oft nur als Alibi. Dementsprechend gibt es zwischendurch immer wieder Hinweise des Hauptquartiers, die dem erfolgreichen Abschluß des Auftragesdienlichsein dürften.

Das Spiel soll etwa im September in die Läden kommen. Die beiden Vorgänger sind echte Hits—ob das auch für Teil 3 gilt, bleibt abzuwarten. Zumindest sind wir sehrgespanntdrauf. •

kate

Echt I roschtrierend!

for rund zehn Jahren grassierte es: das Froggfer-Fieber! Seit dieser Zeit seufzen immer wieder frustrierte 8-Bit-Veteranen "Ach, gäbe es ß etwas doch auch auf dem PC...". Den Frischlingen unter den Spielefans, die das alte Fr:schvergnügen nicht mehr aus eigener Anschauung kennen, sei hierzu der Oldie-Artikel in der vorliegenden ASM empfohlen.

QUAAK und BUBBLE'S WORLD

System: **PC mit Windows 3.1,** wnpf. VK-Preis: **39,80 DM,** Hersteller: **Data Becker,** 4000 Düsseldorf, Musler von: **Hersteller.**

Für ein glorreiches Comeback ist es nie zu spät, mag sich Data Becker gedacht haben. Doch, oh Graus! Was ist das? Wo Autos und Baumstämme beim alten 8-Bit-Original samtweich vorbeizogen, ruckelt es beim Windows-"Quaak" erbärmlich. Der Frosch reagiert auf die Cursortasten-Befehle lustlos bis extrem träge. Eine Begleitmusik gibt es nicht, bloß ein paar lieblos zusammengesampelte Quakser dringen in verschiedenen Spielsituationen aus der SoundBlaster-Karte. Die einzige Erweiterung gegenüber Oldie Frogger stellt übrigens das Kronensammeln dar: Wermitseinem Frosch zehn der zufällig im Spiel auftauchenden Kronen berührt, darf sich als Froschkönigfühlen.

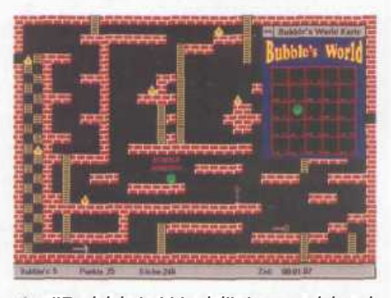
Wenn "Windowsianer" schon schwache Spiele schlucken, dann vielleicht auch gleich zwei auf einmal - so mag man sich weiter gedacht haben. Und auf diese Weise wird "Quaak" zusammen mit einem weiteren Höhepunkt kultivierter Windows-Unterhaltung ausgeliefert: "Bubble's World", ein blockorientiertes Kletter-/Hüpf-Spielchen einfachsten Zuschnitts. Der Held "Bubble" ist ein grünes Smily, das Leitern hochklettert, Geldsäcke sammelt und was dergleichen atemberaubende Aktionen mehr sind. Dazu gehört ein Editor, mitdemder"Bubble"-FanatikerBlockfur Block eigene Szenarien entwerfen kann. Zur Strafe gibt's dafür keine Soundkartenunterstützung, nur ein nerviges Gequäke aus dem PC-Lautsprecher.

Zwei ProgrammefürwenigGeld-tjaja. Mir persönlich wäre in diesem Fall die Alternative "Gar kein Programm für ganz ohne Geld" noch lieber. Daran ändert auch der vierundachtzigseitige, gebundene Anleitungs-Wälzer, dessen hyperdetailliertes Gesülz stellenweise unfreiwillig komischist, nichts. •

SZ



• Häuser statt Höhlen, Ruckein statt Gleiten: "Quaak"



> "Bubble's World": Immerhin ein Windows -Programm...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12
Quaak/Bubble's World

Grafik	4/4
Sound	5/1
Spielablauf	4/4
Motivation	3/3
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

menschenskinder, diezuieite*

Sie sind wieder da! Die unendliche Geschichte der Evolution geht weiter - und wie. Wandle auf den Spuren des "Homo Steinicus", kurz Steinzeitmenschlein genannt, und genieße die wahren Freuden der menschlichen Entwicklung,

HUMAN RACE-THEJURASSICLEVELS

System: **Amiga,** geplant für: PC, VK-Preis: **ca.** 65 **DM,** Hersteller: **Mirage,** England, Mustervon: **Hersteller.**

Os ist noch nicht viel Wasser den Rhein runtergeflossen, seit sie uns das erste mal heimgesucht haben. Wer? Na, ganz klar: Humans, das strategische Arcadengame oder arcadische Strategengame des englischen Mirage-Labels Imagitec fand seinerzeit begeisterte Anhänger sowohl auf dem Amiga als auch auf dem PC.

Dumm geboren...

Die Spielidee ist rasch erläutert: Du hast einen Stamm hirnloser, aber niedlicher Menschlein und bekommst ein Ziel gesetzt, das du mit einer bestimmten Anzahl Mannen deines Stammes erreichen mußt.
Leichter gesagt als getan, denn die lieben Menschlein sind wirklich hirnlos. Das heißt, ohne Hilfsmittel sind sie nicht einmal in der Lage, einen Baum zu besteigen.

...aber lernfähig

Also ist; dein Denkvermögen gefragt. Die rund 100 Levels des ersten Teils der unendlichen Menschleinsentwicklung waren noch von relativ einfachen Aufgaben gefragt: die Entdeckung des Feuers und seine Verwendung, der sehr vielseitige Einsatz eines simplen Speeres *(Humans à la Sergej Bubka im Stabhochsprungfieber)* oder aber der zu wahren Lachsalven

mit Sauriern auf Du und Du



A Menschen wie Du und ich



◄ Das Wunder der Evolution

Thomas meint:

80 neue Levels fröhliche Evolutionen, da freuen wir uns doch. Die Humans sind genauso unbeholfen wie im ersten Teil, erfinden jedoch vergnügt die tollsten Sachen und lassen die Gehirnzellen des Spielers rotieren. Die Grafiken sind immer noch augenfreundlich flimmerfrei, und auch zum Erkennen der Sprites benötigt man kein Raster-Elektronen-Mikroskop. Das richtige Spiel für alle, denen das Spielprinzip von Lemmings II zu innovativ ist.

»SEHR MENSCHLICH«

nun folgt das ultimative Chaos: Satte 80 Level neuer Spielspaß warten darauf, von Euch in Beschlag genommen zu werden. Das verspricht Spannung und Action pur, denn fast "wi aim richt'gen Läbn" darfst Du deinen Menschlein auf die Sprünge helfen.

Rasse...

Außerdem kommst du während des Spiels zu ganz neuen Erkenntnissen. Was viele bislang nur vermutet und einige vielleicht hinter vorgehaltener Hand dem besten Freund zugeflüstert haben, ist nach allerorts von Mirage bestätigten Meldungen eingetroffen: Die Menschen liefen mit Dinosauriern auf Erden! Hast Du die Jurassic Levels erst einmal gespielt, findest Du Deine ganz persönliche Bestätigung: Die Menschlein müssen in nahezu völlig friedlicher Koexistenz mit den Dinos gelebt haben. Nur so ist es zu erklären, daß beispielsweise Dein Stamm mit Dir als Stammeshäuptling Dinos als Rutschbahn verwenden darf, um zum nächstgelegenen Seil oder einem ähnlichen Hilfsmittel zu gelangen.

...mit Klasse

Der zweite Teil der unendlichen Menschleinsgeschichte, Human Race - The Jurassic Levels, schlägt jeden Spieler in seinen Bann. Viele bunte, grafisch sauber gezeichnete Level warten auf Euch und Eure Geschicklichkeit, denn leicht zu bewältigen sind sie wirklich nicht. Manchmal müßt Ihr schon einen Schritt zurück machen, bevor Ihr zwei nach vorne macht. Außerdem ist mit einem tollen Sound der Spielspaß garantiert.
Einziger Wermutstropfen in meinen Augen: Das Spiel läuft nicht auf Amigas mit Kickstart-Versionen >2.x. Das tut dem Ganzen aber keinen Abbruch: Meine Meinung:" Iss j a alles suppergutt, yeah." •

Vera Brinkmann/tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	1 1
Gesamtnote	10

»GUT«

Kotz und maus

Es gibt kaum einen Klassiker des Zeichentrick-Genres, der nicht mittlerweile auch in Form eines oder mehrerer Computerspiele zu haben ist. TOM & JERRY macht da keine Ausnahme.

TOM & JERRY

System: **S-NES,** geplant für: **NES, Game Boy,** VK-Preis: **ca. 139** DM, Hersteller: **HiTech,** Japan, Muster von: **Allan,** 8000 München.

Dieses Spiel hat mir gerade noch gefehlt. Unlängst sind schon viele andere Comic- und Zeichentrickfiguren in Jump'n'Runs für das S-NES verarbeitet worden. Es war abzusehen, daß auch Tom & Jerry für dieses System umgesetzt würde. Das Game bietet 3 Level mit je 3 Stages und einem Endboss (Dumpfbacke Tom) sowie einen 4. Level mit 2 Stages plus Endgegner; damit ist es ganz schön umfangreich. Im Spiel selbst steuert man einen Helden namens Jerry. Der kann aufgesammelte Murmeln verschießen oder auf die kleineren Gegner draufspringen. Durch Aufsammeln von Käääääse bekommt man neue Energie, bzw. frischt Treffer wieder auf.

Aber das Spiel hat auch Schattenseiten. Es gibt zwar eine Continue-Funktion, aber keine Paßwörter. Auch hat die Grafik etwas gelitten. Verblaßte Farben, lieblose Hintergrundgrafiken und simple Gegner trüben die Motivation. Magerer Sound und spärlich verteilte Soundeffekte können auch nicht begeistern; da hätte man einiges besser machen können.

Doch was geben sich richtige Jump'n 'Run-Fans mit Sound ab: Das wichtigste sind doch Steuerung und Spielspaß. Wer vorwiegend auf diese Punkte Wert legt, hatbeiTom und Jerry sein Geld trotzdem gut investiert. •

Reinhard'Schmidt/sma



A Blasse Farbe, aber ordentlich Spielspaß

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Immer locker schwingen lassen

Was klebt an der Wand und hat einen roten Strampelanzug an? Kenner der Materie ahnen, daß es sich nur um irgend jemanden aus dem Kreis der Comic-Superhelden handeln kann, denn nur dort gehört ein solches Outfit zur Standard-Berufsbekleidung.

ARCADES REVENGE

System: **SNES,** VK-Preis: **ca. 129** DM, Hersteller: **Ljn,** USA, Muster von: **Acclaim,** 8000 München.

Mr. Arcade ist ein Killer mit J einem recht ungewöhnliehen Hobby. Obwohl klein und schmächtig von Gestalt, sind seine liebsten Opfer muskelbepackte und mit Superfähigkeiten versehene Comic-Helden. Speziell die Mitglieder der Gruppe X sind ein Dorn in seinem Auge. Da Arcade Elektronikspezialist und vermögender Herr über ein lukratives Spielhallenimperium ist, ersinnt er immer wieder ziemlich aufwendige Tötungsmaschinerien, die den Helden ein möglichst gewaltsames Ende bereiten sollen.

Gewöhnlich fängt Arcade dazu ein Mitglied der X-Men und sperrt es in einer seiner komplizierten Apparaturen ein. Dabei wird er meistens beobachtet, und die anderen Mitglieder der Mutantentruppe machen sich zu einem Rettungsversuch auf, wobei sie natürlich ebenfalls in einer der vorsorglich vorbereiteten Fallen landen und sich urplötzlich mit dem "Flipper-of-Doom", dem "Telespiel-of-Terror" oder gar dem schrecklichen "Halma-of-ultimate-Armageddon-Wow-Zap!" konfrontiert sehen. Kennen wir alles schon.

Nach dem gleichen Strickmuster verfährt auch das neue Modul für das SuperNES. Durch Zufall beobachtet Peter Parker alias Spiderman die Entführung von vier Heldenkollegen durch einen trickreichen Müllwagen. Hilfsbereit wie alle maskierten Rächer, nimmt er sofort die Verfolgung auf und landet prompt in Arcades Hauptquartier. Hier muß sich nun jeder der Helden durch ein speziell auf seine Fähigkeiten zugeschnittenes Szenariofighten. Dazu hangeltsich der arachnoide Teenager zunächst einmal an der Außenwand von Arcades Killing-Shop hoch. Spidey kann sich zu diesem Behufe an Wänden festsaugen, laufen, springen, mit seinen Netzstrahlen Abgründe überschwingen und durch Einsatz von Netzgranaten Gegner allemachen. Gegner sind im ersten Level zunächst einmal eine Handvoll von automatischen Robotwaffen und ein paar recht ungefährliche Kameras, welche in einer bestimmten Reihenfolge ausgeknipst werden müssen. Soweit, so langweilig.

Richtig bunt wird es erst ab dem zweiten Level. Hier kann der Spieler nämlich wählen, mit weicher der geheldnappten Figuren er die Level durchkämpfen will. Jede der Spielfiguren hat dabei ein persönliches Level mit individuellen Gefahren.

Da ist zum Beispiel die Halbgöttin Storm, die - wie die meisten Halbgötter des Marvel-Universums - direkten Einfluß auf die Wettervorhersage nehmen kann, zeichnet sie doch für das irdische Klima verantwortlich und nicht etwa dieser gewisse Petrus, wie bisher allgemein angenommen. Storm wurde von Prof. Xavier (Mentor der Heldentruppe) in einem Steinsarg in der Cheopspyramide gefunden und neigt seither zum Hyperventilieren, wenn man sie einsperrt. Da Arcade ja ein Böser ist, sperrt er die angepunkte Göttin daher in ein Labyrinth, das sich langsam aber unaufhaltsam mit Wasser füllt. Pech also für Storm, wenn sich der vermutete Fluchtweg als Sackgasse entpuppt und langsam aber sicher voll Wasser läuft. Zur Verteidigung kann Storm kleine Miniorkane entfachen und die Gegner so buchstäblich wegblasen. Findet das ganze im Wasser statt, kann man von einem Underwater-Blow-Job sprechen.



• Klebt an der Wand und spinnt rum

Wolverine, derpsychopatische Mutant mit dem Metallskelett und den ausfahrbaren Krallen, fetzt sich in seiner persönlichen Alptraumwelt mit niedlichen tortenwerfenden Clowns und MG-bewaffneten Kistenteufeln herum. In diesem Level gibt es sagenhafte Hintergründe mit feuerspeienden Totenköpfen. Der Zyklop ist ein X-Man der ersten Stunde und war schon in den ersten Comicheftchen Ende i960 mit dabei. Spezialität des ältlichen Helden sind Energieblitze, die aus den Augen verschossen werden. Auch Zyklop bewegt sich durch eine in alle Richtungen scrollende Welt und ballert was das Zeug hält.

Letzter im Bunde der gefangenen Helden ist Gambit, ein junger Mann, der Probleme durch das Verteilen von explosiven Spielkarten löst. Da Gambit und Arcade mit ihrem Spieltrieb wohl verwandte Seelen sind, wurde dieser Figur das aufregendste Level spendiert. Während er sich nämlich gegen alle möglichen schwerbewaffneten Schachfiguren verteidigt, rollt ständig eine bildschirmfüllende Stachelwalze hinter ihm her. Das ist SuperNES-Grafik, wie wir sie sehen wollen.

Am Ende jedes Levels warten, wie nicht anders zu erwarten, jeweils noch die Endgegner. Dabei treffen wir auf alte Marvelbösewichte wie den Schocker, Carnage. Juggernaut, Rhino und Blast-Master. Gegen den 30 Meter großen Carnage beispielsweise wirkt der Obergauner Arcade mit seiner stubsnasigen 9mm-Automatik direkt harmlos. Die Grafiken des Spiels sind ausgezeichnet animiert, und auch die Landschaften und Hintergründe machen ordentlich was her. Das Gameplay ist bis auf den ersten Level fesselnd, technisch einwandfrei programmiert und frei von allzu unfairen Stellen. Der Sound ist rockig mit übersteuerten E-Gitarren und fetzt richtig gut los. Zwischen den einzelnen Levels werden die Infos über den entsprechenden Helden im Stil der amerikanischen Marvel-Sammelkarten angezeigt. Ob Nicht-Marvel-Fans genauso viel Spaß damit haben wie ich, weiß ich nicht. Füreinen altenFreund von Wolverine und Kumpanen ist es natürlich schwer, ein unbeeinflußtes Urteil zu fällen. Wer das Game nicht gerade seinen Kids in die Hand drücken will, kann hier auf jeden Fall zugreifen. •

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	1 1
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Heiße Hction aus Liuerpoal

Wenn die Jungs von Psygnosis ihre Projekte starten, kann man ohne wenn und aber von Profi-Arbeit sprechen. Zu einem Ortstermin bei Selling Points in Gütersloh hatte sich PR-Mann Mark Blewitt einbiegen lassen und präsentierte die neuesten Games seiner Firma.

Für die ASM hatte Mark gleich zwei fast fertige P Games für das Mega Drive parat. Spaßig anzusehen ist Puggsy, ein Jump'n'Run um ein niedliches Weltraumvieh, dem auf einem fremden Planeten das Raumschiff abhanden gekommen ist. Klar, was jetzt kommt: Der Spieler darf Puggsy helfen, sein Raumschiff wiederzufinden. Über Hindernisse und reichlich merkwürdige Gestalten stolpert Puggsy dabei zur Genüge. Um überhaupt eine Chance zu haben, darf sich Puggsy ein paar Gegenstände aneignen. Podeste, Pistolen und Wurfgeschosse sind dabei nicht zu verachtende Hilfsmittel. Siebzehn Szenarien und insgesamt 51 Level sind eine harte Nuß für dieJump'n'Run-Freaks. Grafik und Scrolling sind prächtig. Dennoch müssen sich die Mega-Driver noch bis zum Herbst gedulden.

WIZ'N'LIZ

System: **Mega Drive,** Hersteller: **Psygnosis,** England, Muster von: **Hersteller**.



Wiz'n Hz: Temporeiches Jump and Sprintfürzwei Spieler mit scharfen Augen





Zauberkünstler

Ist Puggsy eher ein Tüftelspiel, so schlägt Wiz'n'Liz ganz klar in die neue Generation von Hochgeschwindigkeits-Arcade im Stile von Sonic und Konsorten. In 56 frei wählbaren Levels dürfen ein oder zwei Spieler ordentlich abräumen. Achterbahnmäßig (Tempo und Strecke) müssen in den Welten Karnickel gerettet und Bonus-Teilchen eingesammelt werden. Ein Zeitlimit ist dabei natürlich Ehrensache.

Im Zwei-Spieler-Modus wird der Screen waagerecht geteilt, und dann geht der Konkurrenzkampf richtig los. Wiz gegen Liz! Wer trödelt, verliert. Mehr als 100 Zaubersprüche können dem Kontrahenten das Leben zur Hölle machen. Sieben Endgegner warten auf ihre Abreibung und - wie konnte es auch anders sein - Cheats und Geheimlevels gibt es natürlich auch auf dem Mega Drive. Alles in allem bleibt Wiz'n'Liz aber erfrischend gewaltfrei.

Also Leute, spart schon mal Eure Kohle. Im Herbst ist Puggsy- und Wiz'n'Liz-Time. Wir bleiben natürlich ebenfalls am Ball.

cus



PUGGSY -Preview-

System: **Mega Drive,** Hersteller: **Psygnosis,** England, Muster von: **Hersteller.**

PREVIEW

Puggsy: Niedliches Tüftel-Jump 'n 'Run mitAha-Effekt

mini-Trucks im übseits

CHAMPIONSHIP PRO AM

System: **Mega Drive,** VK-Preis: **ca. 120 DM,** Hersteller: **Sega/Tradewest,** Muster: **KM: Die Cassette,** 4950 Minden.

****- :h, endlich wieder ein ...feter der Kategorie Ich-koste-viel-und-bringe-nichts. Ein Autorennen soll es also sein, na ja!? Das sehen wir uns doch mal genauer an.**



0echs rattenscharfe Minitrucks sind auf 8 Rennstrecken unterwegs, um die Meisterschaft unter sich auszutragen. Jeder Kurs wird dreimal gefahren - vorausgesetzt man kommt jedesmal unter die ersten drei. Wenn nicht, gibt's ein Game Over. Ein paar Extras liegen auf der Straße rum, die Straßenlage, Beschleunigung, Crashverhalten und Top-Speed erhöhen oder den Spielertruck mit Bomben und Raketen bestücken.

Wasserlachen, Ölpfützen und Stahlwände machen dagegen das Leben schwer. Tja und dann? Dann verliert der Spieler seine Motivation. Das passiert spätestens, wenn alle Bonusbuchstaben eingesammelt wurden und sich die Racer lediglich im Aussehen verändern. Das soll alles gewesen sein? Definitiv ja. Ein teures Spiel, wenn man die Peepshow-Preise zugrundelegt. Eine Minute 'ne Mark - macht gleich zwei Stunden warten - auf den großen Moment. Das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt in diesem Falle nur für den Verkäufer, der seine Sparschweinschlachter über den Tisch ziehen will. Finger weg von diesem Programm. Keine Motivation, wenig Äction und viel Gähnerei. Da fragt man sich doch, warum Tradewest so einen Schund auf den Markt bringt, wenn es mit Super-Off-Road ein wirklich brauchbares Programm hingelegt hat. •

cus

A Zieleinlauf: Nur die ersten drei bleiben drin



A Durch die Kurve wird gekreiselt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	nahe 0
Motivation	nahe 0
Gesamtnote	3
»MANGELHAFT«	

Jump'n'Run-Fun

LAND OF ILLUSION (MICKEYMOUSE2)

System: Mega Drive, empf. **VK-Preis: 89,95 DM,** Hersteller: **Sega,** Japan, Muster von: **Die Cassette,** 4950Minden.

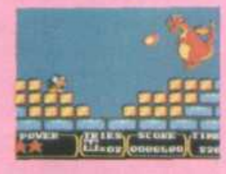
Micky Maus findet sich nach Lektüre eines Buches plötzlich im Märchenland wieder - und die Duck-Familie ist auch schon da! Doch die heldenhafte Aufgabe, durch das geheimnisvolle Land zu ziehen, überläßt sie der Hauptfigur.

Losgelegt wird in einem Wald, der überwiegend von Spinnen und Würmern besiedelt ist. Springend"•.•:.•< geht's durch die Landschaft. ...-r'. Micky auf einem Feind landet, solltet Ihr" rechtzeitig reagieren und zum Hüpf/_:::' ansetzen... Boooiiingg, geben die An»reifer in die ewigen Jagdgründe ein.

Tja, Land of Iüusion ist wieder mal ein Jump'n'Run-Spiel, und in diesem Genre muß man schon einiges bieten, um sich aus der Ma^hervorzuheben. Micky Maus K hübsch gezeichnet und klopft nervös Adern Fuß. wenn Ihr ihn zu lange ein-fach nur ste• hen laßt. Die zahlreichen Feinde sehTH eher niedlich als grimmig aus. iEsonsfas das Riesenvieh mit der Krokodilschnauze blickt Micky richtig treuherzig an, wenn er es mit einem Apfel **füttert—und** läßt sich dann im wahrsten Sinn des Wortes auf der Nase herumtanzen.







A Greif die Liane, Micky!

In den insgesamt 14 Spielstufen wartet eine ganze Menge auf den Spieler. Immer wieder findet man Schatzkisten. Wenn man diese auf dieselbe freundliche Art behandelt wie die feindlichen Sprites, geben sie ein kleines Geschenk her - mehr Energie, Extras oder Zauber-Items, die das Tor zum nächsten Abschnitt herbeihexen, um nureinpaarBeispielezu nennen.

Das ist natürlich noch lange nicht alles. Aber: Wir wollen ja nicht die ganze Spannung wegnehmen. Laßt Euch nur das gesagt sein: Die Levels haben genug Spaß und Abwechslung in sich, um Euch Stunden an den Bildschirm zu fesseln.

Wer das Spiel ganz durchspielen will, mußsichschoneinpaarStunden Zeitnehmen. Aus unerfindlichen Gründen wurde nämlich auf eine Paßwortfunktion verzichtet. Mit Continues ist der Spieler zwar reichlich ausgestattet, aber wer eine lila oder andere Pause einlegt und das Gerät abschaltet, muß beim nächsten Spielen wieder ganzvon vorne anfangen.

Auch technisch gibt es keinen Grund zur Klage. Der Spielablauf ist flüssig wie Butter, das Scrolling weich wie Wasser - oder so ähnlich. Eine ganze Menge Melodien - in unterschiedlicher Qualität- und eine Handvoll Effekte werden geboten. Die Grafik ist detailliert und auch ansonsten gelungen, wenn auch die sega-typischen Bonbonfarben gerade im Märchenwaldetwasfehl amPlatze wirken...

Alles in allem ein sehr empfehlenswertes Spiel, nicht nur für Micky-Fans. Kaufen! •

AndreasLober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10
»GUT«	



(lon Zwergen

PREVIEW



Wir folgen einer Handelsstraße zwischen bewaldeten Hügeln hindurch. Rechts sind die Grabsteine eines alten Friedhofs zu erkennen. Der Weg macht eine scharfe Biegung nach links. Plötzlich blinkt ein blauer Fleck zwischen den Bäumen: das Kampfgewand eines Moredhel! Die Bruderschaft des Düsteren Pfades will unter allen Umständen verhindern, daß wir die Hafenstadt Krondor erreichen...

BETRAYAL AT KRONDOR
-Preview-
System: PC, Hersteller: **Dynamix/Sierra**, USA.

Nur wenige Autoren von Fantasy-Romanen haben es geschafft, sich Welten auszudenken, die auch nur annähernd so geschlossen, umfassend und zauberhaft sind wie die des großen Genre-Meisters J.R.R. Tolkien. Einer dieser wenigen, die dem Altmeister beinahe das Wasser reichen können, ist Raymond E. Feist. Seine epischen Romane um die Welt Midkemia sind seit mehr als zehn Jahren um die ganze Welt gegangen und in viele gängige Sprachen übersetzt worden. Mit **Betrayal At Krondor** kommt jetzt von der US-Softwareschmiede Dynamix, die zur Sierra-Familie gehört, ein reinrassiges Fantasy-Rollenspiel, das unter Mitwirkung Feists entstanden ist und die Welt seiner Bücher zum Gegenstand hat.

Fantasy vom Feinsten

'Betrayal At Krondor' atmet aus allen Poren die märchenhafte Atmosphäre des "Spaltkrieg"-Zyklus, der aus vier Büchern besteht. Die deutsche Fassung, 1986 im Goldmann-Taschenbuchverlag erschienen, ist nicht nur vergriffen, sondern zudem auch noch unvollständig - sie endet, als der große Krieg zwischen der Bruderschaft des Düsteren Pfades und den Menschen vom Königreich der Inseln gerade ausbricht. Demjenigen, der sich in die Fantasy-Welt des Spaltkriegs einlesen will, bleibt somit außer der gerafften Telegrammfassung, die im Handbuch des Spiels steht, nur die amerikanische Originalausgabe der Bücher. (Die Literaturangabe findet Ihr im Kasten.) Das Rollenspiel setzt mit seiner Handlung nach dem Band "A Darkness At Sethanon" ein, der beim US-Original einen Abschnitt in der Geschichte Midkemias beschließt.





A *Die Karte zeigt den Teil Midkemias, in dem der Spieler umherstreichen kann*

'Betrayal At Krondor' ist in neun Kapitel aufgeteilt. Diese bauen aufeinander auf, verlangen in sich selbst aber kaum eine zwingende Reihenfolge einzelner Aktionen vom Spieler. Das ist gewissermaßen ein Novum bei Computerspielen.

Durch Land und Stadt

Im ersten Kapitel des Spiels muß Baron Locklear, einer der Edlen des herzoglichen Hofes von Krondor, einen gefangenen Stammesfürsten der Düsteren Bruderschaft aus dem Norden des Königreichs nach Krondor eskortieren. Da dem Gefangenen ein rivalisierender Fürst seines eigenen Volkes nach dem Leben trachtet, werden er und Locklear zu Gefährten mit gleichem Interesse: Überleben!

n und Flußnymphen



A *Die lange Reise hält jede Menge überraschender Begegnungen bereit*

Dem ungleichen Paar schließt sich ein junger Zauberer an, der dem heimatlichen Herd entlaufen ist. Das Dreigespann bildet die 'Party', die vom Spieler ausgestattet und durch das Spiel geführt wird. Von nun an tut sich vor dem Spieler eine atemberaubende Story auf, die ihn mehrere Wochen lang fesseln kann - sofern es ihm gelingt, mindestens einen seiner drei Charaktere am Leben zu erhalten.

Genau das ist jedoch alles andere als einfach. Bestimmte Situationen übersteht die Gruppe nur, wenn der magiebegabte Junge seine Kompetenz einsetzt. Das kann er wiederum nur, solange er nicht in einem der ständig auftretenden Scharmützel mit Kriegern des Düsteren Pfades schwer verletzt worden ist. Heilung ist theoretisch in einigen verstreut gelegenen Tempeln zu finden - sie kostet dort aber so viel Geld, daß die Helden die heiligen Stätten unverrichteter Dinge wieder verlassen müssen, auch wenn sie tödlich verwundet sind. Das wiederum läßt sich auch mit sehr viel Vorsicht kaum vermeiden und passiert in der Regel bereits innerhalb der ersten Stunden des ersten Kapitels.

Hat ein Charakter diesen Zustand erreicht, kann er auch praktisch kein Geld mehr verdienen. Das Spiel ist dann so gut wie verloren. Auch einige kleine Ungereimtheiten machen sich hier [illegible] bemerkbar. Ein Beispiel: Selbst in einem Gasthaus, in [illegible] der Held Baron Locklear als Edler des Königreichs wohlbekannt ist, bekommt er kein Bett für die Nacht, sofern er nicht vorher auf irgendwelche abenteuerliche Weise ein paar Münzen verdient hat. Die Balance von Preisen, Chancen und Angriffsdichte ist es auf jeden Fall wert, noch einmal gründlich überarbeitet zu werden - sonst wird ohne Cheats kaum jemand in den Genuß der späteren Spielkapitel kommen.

Mit viel Liebe zum Detail ist die Landschaft gestaltet. Der Spieler [illegible] wahlweise von oben oder in einer vollperspektivischen [illegible]-Darstellung. Was Dynamix hier mit ausgefüllter Vektorgrafik [illegible] hat, ist schon beachtlich. Flüssig zieht die Landschaft mit [illegible] Wasserfällen, Brücken, Fachwerkhäusern, Aschehäufchen von Lagerfeuern und reich bestückten Friedhöfen am Betrachter [illegible]. Das Handling der ungeheuren Datenmengen hat man dadurch vereinfacht, daß man kurzerhand die Auflösung in der Perspektiv-Sicht vergröbert hat. Dies tut dem optischen Erlebnis jedoch kaum Abbruch. Personen und Räume werden in höherer Auflösung gezeigt, einige Schlüsselszenen bieten animierte Digi-Bilder. Dialoge mit Personen können sehr vielfältig sein, im Laufe einzelner Gespräche enthüllen sich immer wieder neue Stichworte, über die man weiter sprechen kann.

Neben Landschaften und Städten gibt es noch Labyrinth-Umgebungen wie etwa die Zwergenmine Mac Mordain Cadal oder das Kanalsystem der Stadt Krondor, in dem die Gilde der Diebe herrscht. Auch das Repertoire an Figuren, denen man im Spiel begegnet, ist mehr als reichhaltig: Freunde der Charaktere tauchen hier ebenso auf wie Diebe, Monster, hübsche Mädchen oder muffelige Seeleute.

Viel Liebe zum Detail

Da 'Betrayal At Krondor' zumindest zu einem gewissen Teil eine Reisegeschichte ist, spielt die Bewegung durch die Landschaft eine besonders große Rolle. Hier findet der Spieler eine echte Erleichterung durch die Möglichkeit, sich an einen Straßenverlauf 'anzuhängen' und diesem automatisch zu folgen. Am Kompaß und in der Perspektivsicht lassen sich die Windungen nachvollziehen.

Das Entdecken versteckter Gegenstände am Wegesrand macht Spaß. Auch versteckte Gegner lassen sich mit etwas Mühe rechtzeitig entdecken. Das nützt bloß nicht viel, denn umgehen kann man einen Hinterhalt in der Regel leider nicht. Der Kampfablauf ist für Rollenspielfreunde nicht ungewohnt. Allerdings geht es hier ziemlich hektisch zu, was nicht unbedingt rollenspieltypisch sein muß. Der Zielcursor blinkt eben noch hier auf, jetzt plötzlich dort, und wer einen Moment zu lange zögert, hat seinen Zug vertan. Auch hier dürfte noch etwas Feilarbeit angesagt sein.

Die Handhabung der einzelnen Spielfunktionen ist voll mausorientiert. Um eine Spielsituation schnell sichern und wiederholen zu können, hat Dynamix zusätzlich zur normalen 'Save Game'-Funktion noch das 'Lesezeichen' eingebaut, eine Schnellspeicherung ohne Angabe eines Dateinamens.

Insgesamt gesehen, dürfte 'Betrayal At Krondor' einen Meilenstein bei den computerisierten Rollenspielen darstellen, wenn die endgültige Version auf dem Markt ist. Der einzige Wermutstropfen: Das Spielen mehrerer Leute mit- oder gegeneinander hat man leider nicht im Blick gehabt. Schade, denn gerade die Sprüche, Winkelzüge und kleinen Gemeinheiten von Freunden können einem Rollenspiel den entscheidenden Kick geben. Als fähiger Solospieler sollte man jedoch nicht zögern, den herrlichen Landen Midkemias einen Besuch abzustatten. Im Laufe des Herbstes dürfte die endgültige Version auch in Deutschland zu bekommen sein.

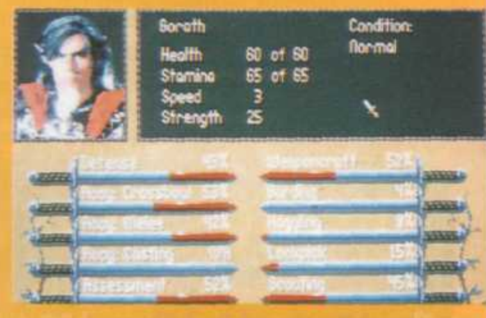
sz



A *Eine Kampfszene: Hier geht es hektisch zu*



A *Leichen sind zum Untersuchen da*



A *Stärken und Schwächen eines Kriegerfürsten*



Raymond E. Feist:

(Spaltkrieg-Zyklus) Magician: Apprentice
Magician: Master
Silverthorn
A Darkness At Sethanon

(Weiterführend) Prince Of The Blood

alle erschienen als Paperbacks bei Bantam Spectra Books, New York u. a. 1982-1990

Zelten bei den Kelten

LEGEND OFCRANOG -PREVIEW-

System: **PC,** Hersteller: **Creative Edge,** England, Muster von: **Hersteller.**



Mit der Legende von Cranog legt Creative Edge den ersten einer Reihe von Arbeitstiteln für Rollenspiele vor, die mit dem neuen CEMENT-Entwicklungssystem ausgearbeitetwerden.

Zu den Zeiten der Kelten bedeutete es noch etwas, Held zu sein. I Zahlreiche Mythologien erzählen von Helden, die für ihre Götter eintraten, im Kampf dann irgendwann besiegt wurden und direkt an den Festtafeln ihrer Auftraggeber zum immerwährenden Heldenschmaus antreten durften. Fast jeder hatte irgend etwas mit Magie zu tun, sei er nun Priester oder Fischersmann. Wer sich ein paar Conan-Comics angesehen hat, weiß ungefähr, was ich meine, auch wenn es da nicht direkt um die Kelten geht.

Legend of Cranog führt uns in das Reich von Tir-nän-Og, die Welt der ewigen Jugend. Die liegt sehr malerisch zwischen Bergen und Meeresküste, und die Leute sind so nett, daß es für einen gestandenen Helden recht langweilig ist.

Glücklicherweise zerstört irgendwer (ein Böser!) die magischen Steine bei Cranog, die dazu dienen, die allgemeine gute Laune zu akkumulieren. Damit sind den teuflischen Druiden von Broichan Tür und Tor geöffnet, das as so friedliche Ländchen mal so richtig aufzumischen. Ganze Dörfer verschwinden, und zurückbleibt nur verbrannte Erde. Die Bewohner werden in Eichhörnchen und Karnickel verwandelt.

Das ist der Punkt, an dem der Spieler auf den Plan tritt. Gabic, der Botschafter, ist der Held des Games. Er muß die Steine von Cranog finden und wieder zusammenbasteln, die bösen Feinde aus Broichan besiegen und dafür sorgen, daß aus Tir-nän-Og wieder das verschlafene kleine Ländchen wird, das es einmal war. Also bewegt sich Gabic durch eine isometrische Schräg-von-Oben-Perspektive und verwendet Zaubersprüche, Waffen und magische Heiltränke, verhandelt mit den Bewohnern oder löst Rätsel. Das Land ist in mehrere Bereiche aufgeteilt, in denen jeweils ein Stein zu finden ist. Ansonsten verwendet das Game die von Times of Lore her bekannte Grafik, die sehr detailliert und grafisch einwandfrei ausgeführt ist. Das Cement-Entwicklungssystem ermöglicht eine schnelle Portierung auf andere Computersysteme, so daß uns in Kürze auch die Konsolenversionen des Rollenspiels ins Haus stehen werden. •



tom **A Kelten wie sie keiner kennt**



A Ein *erster Blick auf das Szenario einer ver- gessenen Welt*



A /n *den Ruinen ist es eindeutig nicht geheuer*



A *Viel Feind, viel Ehr: Wir nehmen auch Untote*

EYE OF THE BEHOLDER III: ASSAULT ON MYTH DRANNOR

System: PC *(ab 386-20, 2MB RAM)*, empf. VK-Preis: **109,95 DM,** Hersteller: **SSI,** USA, Muster von: **Softgold,** 41564 Kaarst.

Schon lange hatdas Fantasy-Rollenspiel die Grenzen seiner angestammten Heimat, Tisch und Würfel, gesprengt. Selbst ein ehrwürdiges Schlachten-und Abenteuersystem wie die "Advanced Dungeons & Dragons"(ADD) ist inzwischen auf dem Computer heimisch geworden. Eine treue Gemeindevon Bildschirm-Kämpfern versammelt sich um jedes neue Abenteuer. EYE Of THEBEHOLDERIIkASSAULTON MYTH DRANNOR ist das neueste-ist es auch das beste?

Rollenspielers nachschlag

Als der erste Teil des l'Eye Of The Beholder" herauskam, erregte er großes Aufsehen. Staunende Helden machten sich auf, die in opulenter Echtzeit-Perspektive gestalteten Kanäle unterhalb des Städtchens Waterdeep zu erforschen. Der zweite Teil des Labyrinth-Epos übertraf seinen Vorgänger dann, was den Detailreichtum der Grafik anging. Nun ist der dritte da - und auch er bietet eine Menge Spannung, viele Kilometer glitschiger Gänge und viele herrliche Feind-Grafiken fürs Geld.

Auch beim' 'Assault On Myth Drannor" findet sich der Spieler in den bekannten "Forgotten Realms" wieder. Spieler des zweiten Teiles können denn auch Ihre alte Party ins neue Spiel herüberretten und kommen dadurch in den Genuß gut trainierter und ausgerüsteter Spielfiguren.

Zur Abwechslung geht es zuerst mal darum, einen Gegenstand göttlicher Macht dem fürchterlichen Acwellan aus den Ruinen von Myth Drannor zu entreißen. Daß dabei einige Orcs, Geister und andere Diener des Bösen kalten Stahl oder tödliche Zaubersprüche zu spüren bekommen, versteht sich von selbst.

Die gesamte Steuerung des Spiels ist mausorientiert nach dem "Point-and-Click"-Verfahren gestaltet. Wird eine Eingabe in Textform verlangt, so stehen immer verschiedene Standard-Texte zur Verfügung, die sich dann mit Maus oder Tastatur auswählen lassen. Die Icons zu Waffen, Gegenständen und Charakteren in der Gruppe sind sauber gezeichnet. Entsprechend dem Stil der Zeit werden Ausrüstungsgegenstände jeweils direkt an Hand, Fuß oder Körper des Gruppen-Mitglieds im Ausrüstungsbild gelegt.

Die Szenarien selbst bieten durch eine aus zwei oder mehreren Phasen bestehende Animation halbwegs "lebendige" Bilder. Die Gruppe blickt dabei immer von einem Standpunkt aus. Eine Aufsplittung und Teilung auf verschiedene Standorte ist leider nicht möglich.

Technisch wirkt das Programm ausgereift. Die Steuerung ist durchdacht, Figuren und Charaktere sind gut in Szene gesetzt. Dennoch kommt für mich, der ich kein alter AD&D-Hase bin, beim Spiel nicht die gleiche Begeisterung auf, wie sie in vergleichbaren Games (wie Ultima Underworld oder auch Ultima VII) zu finden ist. Nachfolgespiele guter Vorgänger haben es sicher schwer, immer noch einen Schlag in punkto perfekterer Animation und größerer Illusion draufzulegen.

Doch gerade die perfekte Illusion ist es, die dem neuen "Beholder" in Pinselstrichen fehlt. Der unter Ultima geltende Spruch "Es gibt nichts, was nicht möglich wäre" läßt sich auf "Eyeofthe Beholder III" nurbedingt übertragen. Hat man schon eine interaktive Maussteuerung, die ein Anklicken aller im sichtbaren Bereich liegender Objekte erlaubt, darf es beispielsweise Unmöglichkeiten wie etwa eine durch Wald versperrte Wegrichtung nicht geben.

Auch die zwar sehr passenden, aber dabei ziemlich angestoppelt wirkenden AdLib-Sounds und digitalen Samples kommen ziemlich unbeholfen und wenig aktionsorientiert daher. Die visuelle Ausführung der Kämpfe läßt deutlich Wünsche offen. Keine neue Perspektive, keine sichtbaren Waffenaktionen, nur ein müdes Soundkarten-Krächzen oder recht lieblos gestaltete Blutflecke mitder Anzeige von Stärkepunkten künden vom Kampf der Gruppe.

So detailliert die Zeichnungen sind, so statisch wirkt das ganze Spiel auf den engagierten Rollenspieler. Das sind jedoch Punkte, die einen echten Fan nicht schrecken und diesem Game in der Schlußwertung auch nicht ernsthaft gefährlich werden können. Das Spiel liegt in deutscher Version vor, was nicht nur für Anfänger Vorteile bringt. Das Handbuch erzählt seine Story sehr packend und glänzt durch klare Regeldarstellung.

Insgesamt gesehen ist der dritte Teil des "Beholders" sicher nicht schlechter als sein Vorgänger - er bietet aber auch nichts revolutionär Neues. •

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

neues uom Rasenmäher

Oür den Film "Lawnraower Man" schufen die Angel-Studios aus Kalifornien mehr als 8 Minuten Computer-Animation, die einen guten Eindruck von VR bieten und in erster Linie dazu beigetragen haben, dieses Hollywood-Produkt bekannt zu machen. Zu bewundern waren eine Vielzahl von futuristischen VR-Umgebungen, unter anderem ein Kampf-Trainer und einen Hochgeschwindigkeits-Hinderniskurs. Auch die ultimative Anwendung der hochgezüchteten Simulationscomputer - Cybersex - wurde auf die Leinwand gebracht.

Etliche Silicon-Graphics-Workstations waren eingesetzt worden, um die aufwendigen Grafiken mit Hilfe komplexer 3D-Programme und vieler Computergrafiker zu verwirklichen. Jedes Detail, zum Beispiel jeder unterschiedliche Ausdruck im Gesicht der Hauptperson Jobe, mußte extra berechnet werden. Die eingesetzten Techniken sind zum größten Teil zum ersten Mal im Unterhaltungssektor verwendet worden. Die Ideen aus dem Drehbuch konnten nicht einfach übernommen werden, sondern jede VR-Umgebung mußte ihre eigene Story bekommen, um in sich abgeschlossen und glaubhaft zu wirken.

Ein kurzer Überblick über die Story des Films: Jobe ist ein geistig zurückgebliebener junger Mann, der vom Arzt Dr. Angelo als Versuchskaninchen für intelligenzsteigernde Medikamente benutzt wird. Diese Drogen in Verbindung mit VR erschließen dem ehemaligen Rasenmähermann nicht nur ein ungeahntes geistiges Potential, sondern auch übernatürliche Kräfte. Die Regierung bekommt Wind davon und versucht, diese Fähigkeitenfürsich einzusetzen.

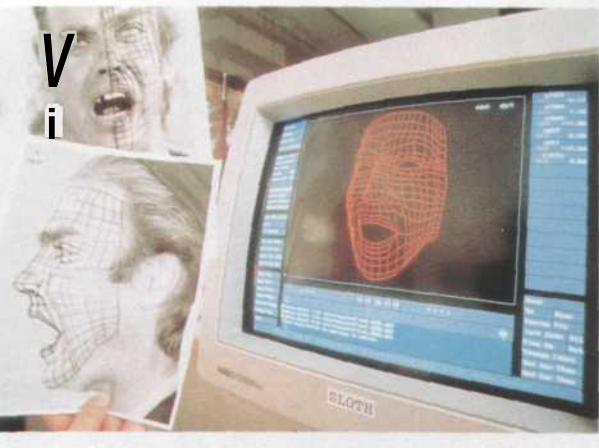
Das Experiment mißlingt jedoch, und der zunächst friedliche Jobe wird zunehmend aggressiver. Am Ende versucht er die Macht über die ganze Welt zu bekommen, indem er sich in das weltweite Computernetzwerk versetzt, um dort alle Rechner unter seine Kontrolle bringen will. Ob die Machtübernahme, die Dr. Angelo zu verhindern sucht, letztendlich gelingt, bleibt am Ende des Films offen.

In der Computerversion des Lawnmo**wer** Man II werden Bildsequenzen und Techniken aus dem Film benutzt, die aber nicht nur als kurze Zwischensequenzen

Den besten Eindruck von Virtual Reality ohne teures Spezialequipment konnte man bisher im Spielfilm "Der Rasenmähermann" erhalten. Nun ist der zweite Teil in Arbeit, und auch ein Computerspiel soll Ende des Jahres erscheinen.



• *Das Storyboard zu den Computeranimationen..*



• *... und erste Umsetzungen auf dem Schirm*



▲ *Cyber-Jobe in Action.*



▲ *Das Spiel, auf das wir alle warten...*



▲ *...aber auch der Rest sieht sehr interessant aus.*



• ***Die nächste Generation von Videospielen***

dienen, sondern interaktiv in das Programm eingebaut werden sollen.

Nicht nur Full-Motion-Video wird die dreißig Level des Programms ausfüllen, auch realistische dreidimensionale Darstellungen sollen eine neue Dimension in die Welt der Computerspiele einbringen. Der Spieler löst einerseits verschiedene Rätsel, wie zum Beispiel logische und mathematische Aufgaben oder Intelligenztests, aber es gibt auch Jump'n'Run-Parts und Flugszenarien, bei denen der Spieler verschiedene Landschaften durchqueren muß. Alle Objekte, auf die man dort trifft, können von allen Seiten betrachtet werden.

DieArbeit,dievon den Programmierern geleistet werden muß, ist immens, und wir werden die Entwicklung an diesem interessanten Spiel weiter beobachten und insbesondere darauf achten, wie die Ideen des Film im Spiel verwirklicht werden. Das Projekt ist noch im Anfangsstadium, und miteinerVeröffentlichungistnichtvorEnde des Jahres zu rechnen. Dann sollen jedoch das Computerspiel und der zweite Teil des Films gleichzeitig veröffentlicht werden. •

Derek delaFuente/Arndt Grass

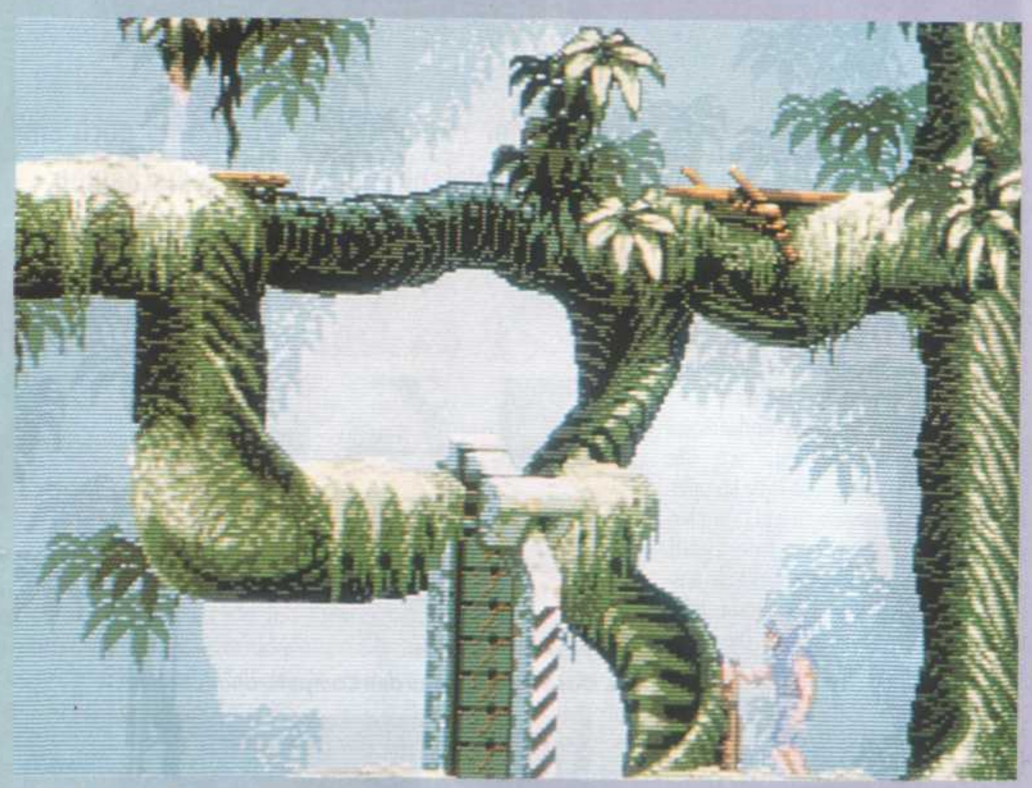
Flucht aus der

Zum zweiten Mal präsentiert uns Delphine ausgefeilte Vektorgrafik: Der Nachfolger von Another World ist da und hat es in sich.

> **FLASHBACK**
>
> System: **Amiga,** geplant für: PC, Mega **Drive,** empf. VK-Preis: **89,95 DM,** Hersteller: **Delphine Software,** Frankreich, Muster von: **Hersteller.**

Lester Knight Chaykin erwacht ohne Gedächtnis in einer unbekannten Welt auf. Das einzige, an das er sich erinnern kann, ist seine abenteuerliche Flucht vor den Ogres, die ihn gefangen nahmen, als er aus Zufall in diese Dimension geschleudert wurde. Bevor er bewußtlos wurde, konnte er noch ein Holocube aufnehmen, das ihn jetzt mit den nötigsten Informationen versorgt. Ihm bleibt nichts anderes übrig, als den gefährlichen Weg durch den künstlichen Dschungel des Planeten Titan anzutreten, um eine Möglichkeit zu finden, wieder in seine Heimatdimension zurückzukehren.

Der Spieler von Delphines **Flashback** schlüpft in die Rolle von Professor Chaykin. Ein künstlicher Dschungel, der die Atmosphäre des Planeten Titan aufrecht erhält und mit verfallenen Maschinen und schießwütigen Ogres gespickt ist, ist das erste Hindernis auf dem Weg in die Freiheit. Springend, kletternd, rennend und schießend muß sich Lester mit kniffligen Puzzles abmühen, bevor er Gelegenheit erhält, das nötige Kleingeld für einen gefälschten Ausweis zu verdienen. Mit diesem Ausweis ist es möglich, einen Weltraumtrip zu ergattern und den Planeten zu verlassen. Lester muß dazu verschiedene Aufträge annehmen, zum Beispiel ei-



• *Welcome to the Jungte...*

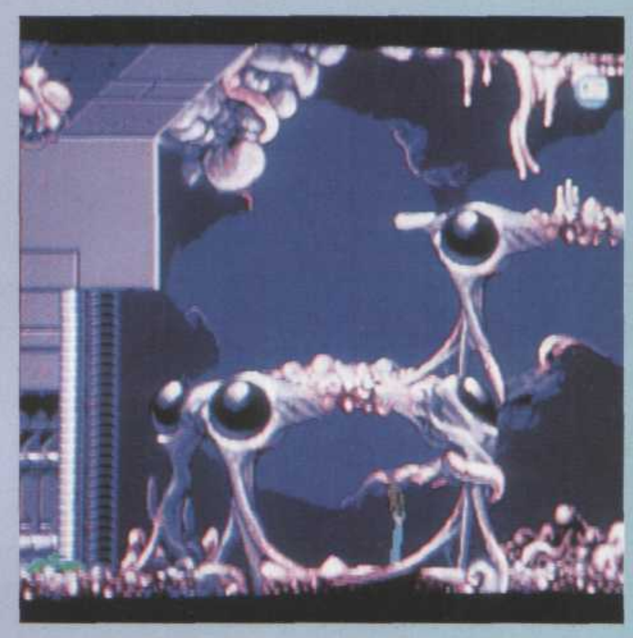


• *Bitte vorsichtig abseilen*

Vektorwelt

Über Polygone

Polygone sind Flächen, deren Eckpunkte (Vektoren) innerhalb der Bildschirmkoordinaten verändert werden können. Dadurch kann ein Polygon jede erdenkliche Flächenform annehmen, je nach Anzahl der verwendeten Vektoren pro Fläche. Durch berechnetes Verschieben der Vektoren und Einfärben des entstandenen Polygons werden Bewegungsabläufe möglich, die mit der gewohnten Bitmap-Grafik nicht möglich sind. Erstaunlich ist dabei, daß die Berechnung der Bewegungen in Echtzeit erfolgt, also während des Spielablaufs. Wer jetzt denkt, daß dies endlos viel Zeit verbraucht, der hat sich geirrt.



A *Eine sehr fremde Welt*

▲ *Uralte Technik ...*

A... *undHitech-Großstadt*

"Faszinierende Bewegungen und gutes Gameplay"

nen Reaktor am Explodieren hindern oder einen durchgedrehten Terminator außer Gefecht setzen. Hilfe erhält er dabei von seinem Freund Ian, der ebenfalls auf der Flucht ist und als erstes für eine Beseitigung der Amnesie sorgt.

Delphine Softwares Hit "Another World" hat mit Flashback einen würdigen Nachfolger gefunden. Am faszinierendsten sind die Bewegungen, die Lester auf seinem gefährlichen Weg ausführen kann. Möglich ist das durch ausgeklügelte Vektorgrafik-Animation, die die Figuren als Polygone fließend über den Bildschirm bewegt. Lester rollt über den Boden, klettert, springt, rennt und ballert in grafisch perfekter Animation. Ich hätte nicht gedacht, daß man nur mit einem Joystick dermaßen viele unterschiedliche Bewegungsaktionen vornehmen kann.

Durch die fantastischen Bewegungsabläufe erhält das Spiel eine mitreißende Dynamik, die durch die Geräuscheffekte, zum Beispiel beim Abfeuern der Zimmerflak, noch verstärkt wird. Die Stimmung auf dem Planeten Titan wird zusätzlich zur Polygongrafik durch pixelorientierte Grafiken unterstützt, die auch mit den Amiga-üblichen 32 Farben sehr gut wirken.

Das Programm unterstützt außerdem Joysticks mit mehreren Buttons, die einen schnelleren Wechsel der Aktionen erlauben. Eine Bauanleitung für einen solchen Joystick liegt dem Programmpaket bei. Das Programm ist auf Festplatte installierbar, was die Ladezeiten der Animationssequenzen drastisch reduziert.

Dereinzlge Punkt, derbei Flashback wirklich abnervt, ist die Kopierschutzabfrage, die heftiges Blättern im Handbuch nach sich zieht. Zu allem anderen kann man Delphine Software nur gratulieren. Flashback ist ein Spiel, das Action undAdventure kombiniert unddem Spieler viel Zeit stehlen wird. Im positiven Sinn, natürlich. •

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

Der Zauberlehrling



▲ "Sehr atmosphärisch..."

"Walle, walle manche Strecke, daß zum Zwecke Wasser fließe und in reichem, vollem Schwalle zu dem Bade sich ergieße...", diese netten Worte aus Goethes Zauberlehrling durfte so manche leidgeprüfte Schülerseele auswendig lernen. Simon möchte auch lernen, aber bestimmt nicht irgendwelche hirnlosen Texte, er will - nein, nicht wie Grisu Feuerwehrmann, sondern Zauberer werden.

SIMON THE SORCERER -PREVIEW-

System: PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Adventure Soft,** England, Muster von: **Hersteller.**

Simon ist ein ganz normaler Junge ~ der typische Junge von nebenan. An seinem vierzehnten Geburtstag feiert er mit seinen Freunden eine Superfete. Simons Onkel, der große Magier Marvelo, ist auch eingeladen. Er unterhält die ganze Gesellschaft mit allerlei Zaubertricks, wie beispielsweise dem obligatorischen "Hasen aus dem Hut zaubern". Als Simon die Kerzen seiner Geburtstagstorte ausbläst, hat er nur den einen Wunsch, ein ebenso großer Zauberer wie sein Onkel zu werden.

Einige Wochen später taucht ein kleiner Hund mit einem in Leder gebundenen Buch in der Schnauze an Simons Haustür auf. Er sieht so hungrig und verlassen aus, daß die ganze Familie beschließt, den kleinen Streuner ab sofort als neues Familienmitglied aufzunehmen. Das mitgebrachte Buch landet nach kurzer Durchsicht und einigem Nichtverstehen seitens der Betrachter auf dem Speicher. Der kleine Hund wird Simons treuester Freund. Soviel erfährt man überdiebisherige Geschichte.

Unser Spiel beginnt an einem sonnigen Nachmittag im Jahr 1992, und Ihr schlüpft in die Rolle von Simon. Simon befindet sich gerade in seinemZimmerunderledigt seine Hausaufgaben. Nachdenklich blättert er in einem Buch und schreibt einige Zeilen in sein Schulheft. Plötzlich hört er seinen kleinen Freund in der Ferne bellen. Blöde Aufgaben, denkt er und geht nach draußen zur Treppe. Neben der Tür zum Dachboden hockt sein kleiner Freund und schaut ihn erwartungsvoll an. Als Simon die Tür zum Dachboden öffnet, schrammt der Hund an ihm vorbei, läuft schnurstracks auf eine Truhe zu und kratzt mit seinen Pfoten daran.

Was ist bloß mit dem Hund los, denkt Simon. Um ihn zu beruhigen, macht er die Truhe auf. Wie von der Tarantel gestochen springt der Hund hinein und fördert das verschollene Buch zutage. Simon wirft einen Blick darauf und legt es auf den Hocker, doch der Hund zerrt wie ein Wilder daran, so daß es wieder herunterfällt und mit aufgeschlagenen Seiten liegenbleibt. Doch halt, was ist das? Ein merkwürdiges Schimmern dringt aus den aufgeschlagenen Seiten. Simon nimmt das Buch in die Hand und schaut auf das Cover. "Buch der Sprüche", liest er. "Soll ich es lesen?", fragt er seinen Hund. Der Hund nickt zustimmend, und Simon versucht, die ersten Zeilen zu entziffern. Plötzlich geht das Licht aus, und eine leuchtende Scheibe taucht vor Simons Augen auf. Der Hund reißt sich los und springt direkt in das Licht, Simon folgt ihm.



▲ Gartenzwerge und Laubfrösche



• Nein, das ist nicht aus Monkey Island

Die Szene wechselt, und Simon findet sich mit seinem Hund inmitten einer Horde Gnome wieder, genauer gesagt sind es sechs. Im nächsten Moment ist er als Beilage in einem Kochtopf zu sehen. Simon entkommtmitMüh' undNotundfindetsich schließlich im Haus des Dorfzauberers wieder. Eine Geistergestalt taucht auf, und eine Stimme tönt durch die Räume: "Der Große Calypso ist außer Haus; wenn sie eine Nachricht hinterlassen wollen, sprechen sie nach dem Pfeifton." Simon fragt, was eigentlich los sei, worauf die Stimme ihm erzählt, daß er - Simon - helfen soll, den vom bösen Zauberer Sordid entführten Calypso zu befreien. Also begibt sich Simon samt Hund in das große Abenteuer.

Hier beginnt nun das eigentliche Spiel. Über 70 wunderschön gezeichnete Screens warten darauf, von Euch erkundet zu werden. In schönster Adventure-Manier könnt Ihr Räume untersuchen, findet hier, da und dort nützliche Dinge, die Ihr an bestimmten Stellenbenötigt, um weiterzukommen. Dabei trefft ihr auf allerlei merkwürdige Gestalten, beispielsweise Trolle, Gnome und andere Gesellen. In der Rolle von Simon werdet Ihr sehr schnell merken, daß sehr viel mehr dazu gehört, um ein Zauberer zu werden, nämlich auch das gründliche Studium des Sprüchebuchs.

PREVIEW

Simon the Sorcerer, die neueste Entwicklung des Softwarelabels Adventure-Soft, ist ein Fantasy-Adventure, das voller super animierter, interaktiver Spielsequenzen steckt und reichlich Spielspaß verspricht. •

DDF/Vera Brinkmann

Quick in Japan!

Japan: Autos, Elektronik, High Tech. Tokio, Osaka, große Städte, Menschenmassen. Geishas, Manager, Fleiß und Neugier. Gibt es noch etwas, was man über Japan wissen müßte? Ja! Wie kommt man schnell an das Geld anderer Leute?

NIPPON SAFES INC.
-PREVIEW-

System: **Amiga,** geplant für: PC, Hersteller: **Digital Marketing International,** England, Mustervon: **Hersteller.**

C s gibt liebe Menschen - das sind die, die immer artig Guten Tag sagen, immer den Teller leer essen, Tante Frieda zum Geburtstag einen Strauß Blumen schenken und niemals Nachbars Katze an den Anhänger der Straßenbahn hängen. Und es gibt böse Menschen, die genau das gerne machen, was so ein lieber, netter Langweilersich nieerlauben würde.

Japanisches Dreigespann

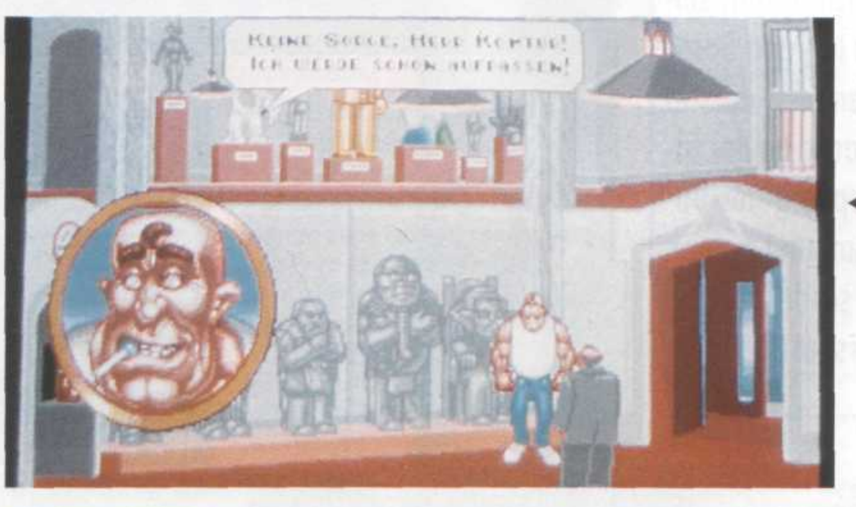
In der realen Welt sind diese "Bösen" einfach nur böse, im Computerspiel sind sie einfach nur niedlich. In Nippon Safes Inc. begegnen wir gleich dreien dieser miesen Zeitgenossen, deren Gedanken eigentlich nur um eines kreisen: Wie genehmige ich mir ein tolles Leben, ohne arbeiten zu müssen? Da Märchen nur im Märchen stattfinden und die nette Fee sich als Tagtraum entpuppt, bleibtnureines übrig: The crime of the Century!

Der Spieler von Nippon Safes Inc. schlüpft in einen von drei Charakteren. Je *nxhNeigimgfWitzig/SolcheNeigungen werden im wirklichen Leben natürlich unterdrückt)* darf man Doug Nuts *(nicht zu verwechseln mit den zuckersüßen Backwaren von jenseits desOzeans),\&-* **dyFemmeFatale oder DinoFagioli sein.**

Doug Nuts ist ein Elektronik-Profi, der wohl nur in Bits und Bytes denkt. Er begann seine negative Karriere damit, die Noten der Schüler in seiner Schule Oxford zu manipulieren. In Japan fühlt er sich nun besonders heimisch, denn Japan ist doch das Land der Elektronik schlechthin.

Lady Femme Fatale sieht gut aus, arbeitet beim Variete' und beendete eine große Karriere als Tänzerin damit, daß sie einem Windhund von Manager folgte, der ihr im Endeffekt alles nahm. Seit der Zeit ist sie Glamour-Girl—undreichlichunberechenbar.

Dino Fagioli schließlich leidet an seiner Berufskrankheit: Lange Jahre als Boxer hinterlassen nämlich Spuren - vor allem im Hirn. Der Tropf wird gerne von anderen kriminellen Elementen benutzt, um irgendeinen Blödsinn anzustellen, der ihn schnell wieder ins Gefängnis bringt. Jeder dieser drei Helden beginnt das Spiel dort, wo er (sie) den meisten Teil des Lebens verbracht hat - vor dem Tor des Gefängnisses. Keinen Pfennig... - Entschuldigung: ... Yen in der Tasche, aber den Kopf voller Ideen, was man anstellen könnte, warten die schrägen Figuren darauf, durch Tokio geleitet zu werden. Viel Glück kann man danursagen...



◄ *Da schweigt die japanische Höflichkeit*

PRE VIEW

Spielen wir doch mal Diskjockey

Soweit zur Story; kommen wir zurück in die rauhe Wirklichkeit. Die Grafik ist recht lustig gezeichnet. Die Figuren und Aktionen sind mit Humor gewürzt. Tja, und immerhin fünf Disketten gab's bei unserer Testversion. Es ist genau wie bei japanischen Autos: Die Ausstattung ist mehr als reichhaltig.

Aber, was ist das' Fünf Disketten - und das Spiel kann nicht von Festplatte gespielt werden! Diskette 1 ist eine AmigaDOS-Diskette, die anderen erfreuen sich des beliebten NDOS-Icons. So kann der Amiga-Besitzer Part One auf die Festplatte beamen und danach mit den restlichen vier Disketten jedem Diskjockey die Ehre abgraben.

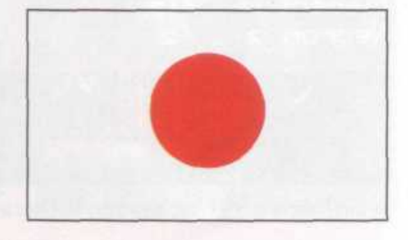
Das Spiel läuft unter OS2.04 und auf dem A3000; auf einem A4000 gab's eine äußerst kurze Vorstellung. Dabei ist systemkonformes Programmieren doch sooo einfach!

Bildschirmschoner

Der Bildschirm wird zu einem Drittel ausgelastet. Macht zwei Drittel, die geschont werden. Für die Handlungs-Icons muß zunächst einmal eine Lupe zu Hilfe genommen werden, damit man sie überhaupt sieht, und machen nur mit massiver Handbuchunterstützung Sinn. Gedlucktel Kopielschutz...

Was nochzusagen wäre? Wasbislang von Nippon zu sehen ist, macht dem Rechnersystem keine Ehre. Die PC-Version wird wahrscheinlich wieder über mehr Farben verfügen, einfacher zu spielen sein, kurzum, wahrscheinlich ist die Amiga-Version die böse und die PC-Version die gute. Zu wünschen wäre es weder dem Spiel - denn das Thema an sich ist wirklich lustig - noch den armen gebeuteltenAmiganem. •

Vera Brinkmann



Ärger in Kalynthia

ABANDONED PLACES 2

System: **Amiga**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **99,95 DM**, Hersteller: **ICE**, England, Mustervon: **Hersteller.**



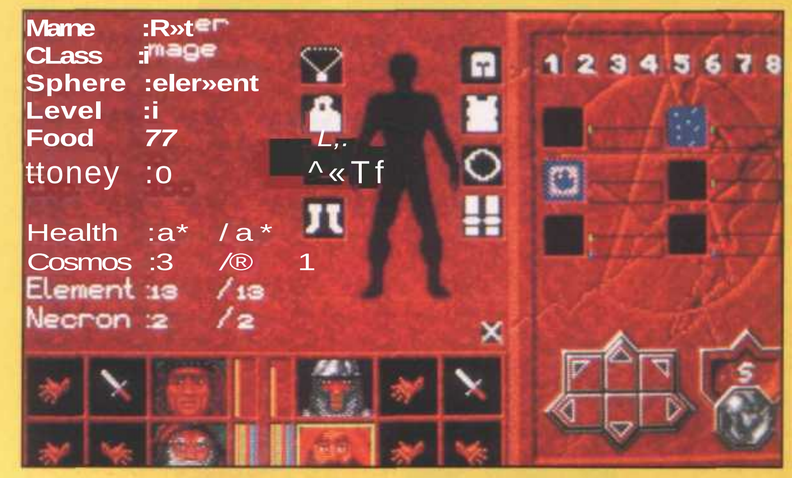
Noch herrscht Frieden im Fantasy-Land

Da war noch der Bösewicht! Ein rundes Dutzend Male schon besiegt, trotzdem nicht verzagt, macht er sich daran, seinen Job zu tun und Böses zu ersinnen. Es dürstet ihn nach Rache an der ätzenden Truppe guter Bubis, die ihm und seinen Monstern schon einmal die Tour versaut haben.

Os kommt so, wie es kommen mußte: In dem Fantasyland mit dem unaussprechlichen Namen Ka**lynthia** ist Ärger angesagt. Ärger, den nur eine vierköpfige Heldentruppe abwenden kann. Vierköpfig? Nun, eigentlich ja fünfköpfig, denn alleine bekommen's die schwertschwingenden Pixelheimer nicht auf die Reihe: Ihr dürft Euch mal wieder als Retter i n der Not behaupten.



• Skelett im Duett auf grauem Parkett



• Ein Inventory - klar, sauber, leicht zu bedienen



• Mitten im Verlies fühlt der Held sich mies

Wie bei Rollenspielen üblich, darf das deftig-dampfige Verlies *(vom Fachmann Dungeon genannt)* nicht fehlen. Da haben die Programmierer ihre Hausaufgaben gemacht, denn es geht gleich in den dunklen Schrunden einer solchen unterirdischen Freizeitanlage für Zombies und Vampire los.

Der Abtritt des siechen Mönchs

Der Boss des braven Mönchsordens, der seit langem die Wiederkehr des frustrierten und rechtschaffen sauren Oberbösewichts erwartete, vergaß sein hohes Alter. Vom Tatendrang gepackt, stürzt er sich in's Kampfgetümmel, nurum wenigspäter dem Tode nahe hinzusinken *(ein vergifteter Pfeil des Feindes, sagen die einen, Herzkasper die anderen).*

Euch wird die Aufgabe übertragen, die lebensrettenden Elixiere in den dunklen Gängen zu finden. Zombies hin, lebende Skelette her, Rettung ist Euer Geschäft und Heldentat Euer zweiter Vorname. So geht's denn munter voran, immer tiefer hinein ins 3D-Labyrinth. 'Eye of the Beholder' läßt schön grüßen, denkt sicherlich jeder, der Abandoned Places 2 zum ersten Mal sieht. Zünftige 3D-Grafik, in der jeder Schritt die Helden um gut zweieinhalb Meter bewegt und jede Drehung im 90-Grad-Winkel erfolgt. Gesteuert wird wahlweise mit Maus oder Tastatur, echte Profis benutzen beides gleichzeitig. Auch ohne Bedienungsanleitung spätestens nach den dritten Versuch kapierbar, ist der Spielablauf im großen und ganzen einsichtig und logisch aufgebaut. Das ist auch gut so: Zwar gehört eine 'deutsche' Bedienungsanleitung zum Spiel, die ist jedoch derartig hanebüchen und schlicht schlecht, daß man nach dem Studium des Büchleins weniger weiß als vorher. Aber dank des intelligenten Cursors, der seine Form ändert, wenn an der aktuellen Position was zu tun ist, habt Ihr's schnell ohne Bedienungsanleitungkapiert.



▲. Geifernde Gnome lauern lautlos



• Schatztruhen sind zum Plündern da



▲i Spannende Lektüre bei romantischem Kerzenlicht

Was ist neu?

Nicht viel ist neu! An der Grafik wurde gehörig gefeilt: Reichlich neue und bessere Dungeon-Grafik, feinere Monster, schönere Bilder für die Läden, die Tempel und den Tod der Helden. Der grafische Aufbau der Benutzeroberfläche hat ebenfalls einen neuen Anstrich bekommen und viel Musik und Geräuscheffekte gibt es auch. Die Story wurde im Vergleich zum ohnehin schon wirren ersten Teil noch ein wenig abgedrehter und - so das noch möglich ist - noch'n bissl sinnloser.

Gnade vor Recht muß man jedoch walten lassen. Auf dem guten alten Amiga gibt's kaum noch neue Software *(ein kleiner Applaus für diese freundliche Großtat der Cracker-Fraktion),* und 3D-Rollenspiele sind noch ein bißchen seltener. So kann man also über die Mängel hinwegsehen und AP2 folgendes attestieren: solides Rollenspiel mit guter Grafik, passablen Soundeffekten, fürchterlicher Story und grauenhaftem Handbuch, das durch Spielwitz und den Umstand, daß es überhaupt ein Rollenspiel für den Amiga ist, erstgenannte Scharten zur Hälfte wieder auswetzt. Der Rollenspieler vom Dienst meint: Gut, mit einemweinendenAuge. •

rl



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	5
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9
»GUT«	



• Der Mönch führt böses im Schilde

Der Sorinor-Hinterhalt

AMBUSH AT SORINOR -PREVIEW-

System: PC, Hersteller: **Minds-craft,** USA, Muster von: **Hersteller.**

Mit AMBUSH AT SORINOR stellt Mindcraft den Nachfolger seines Belagerungs-Abenteuers Siege vor. Wieder sind die grauen Zellen des Spielers gefragt. Blieb man jedoch bei Siege innerhalb der Mauern der heimischen Burg, so geht's bei Ambush an die frische Luft.

Wer sich unter einem Adventure einen reinen Rate-Roman vorstellt, bei dem einzelne Handlungsstränge je nach Einfühlungskraft des Spielers früher oder später zwangsläufig aneinandergereihtwerden.mußbeiAmbush At Sorinor kräftig umdenken. Frei nach dem Sprichwort "Jeder ist seines Glückes Schmied" nimmt hier der Spieler als Anführer einer Söldnertruppe das Heft in die eigene Hand. Es gilt, Aufträge für die sechs verschiedenen Stämme Sorinors zu erfüllen. Die Wünsche der Anführer reichen dabei von Schutzgeleit für Reisegruppen über Vernichtung von Monstren bis hin zum Niedermetzeln ihrer Feinde. Um die jeweilige Aufgabe zu erfüllen, stellt Ihr eine Truppe aus über fünfzig verschiedenen Kämpfertypen zusammen, die teilweise menschlicher, aber auch monströser Natur sind. Die Kämpfer haben unterschiedliche Vorzüge und Nachteile, so daß es einiges Hirnschmalz kostet, optimale Einheiten für den jeweiligen Kampf anzuwerben.
Damit der Auftrag auch gelingt und Ihr nicht von Euren Gegnern überrascht werdet, empfiehlt es sich, verfügbare Karten genau zu studieren. So lassen sich Hinterhalte und Fallen ausmachen und umgehen.

Die Falle schnappt sie alle

Wie im richtigen Leben führt auch bei Ambush meist nicht der direkte Angriff zum Erfolg. Fallenstellen und hinterhältiges Vorgehen ist angeraten, um die Truppen der Gegner über den programmierten Jordan zu schicken. Habt Ihr Eure Truppe zusammengestellt, könnt Ihr mit Hilfe von Icons die Befehlsgewalt übernehmen. Sowohl einzelne Kämpfer als auch ganze Truppenteile lassen sich durch die Landschaft dirigieren. Auf überzweihundert verschiedenen Terrains, die von Wäldern über Eisfelder und Sümpfe bis hin zu Wüsten reichen, müßt Ihr Euer Geschick als Feldherren unter Beweisstellen.



Dazu wird die Marschroute, die von der Truppe zu schaffen ist, im praktischen Landkartenformat von oben dargestellt. Jetzt werden neue Truppenteileplaziert, einzelne Späher ausgeschickt oder Attacken auf bestimmte Punkte ausgelöst. Der Feind bewegt sich natürlich auch. Machen sich beispielsweise Eure Bogenschützen auf den beschwerlichen Marsch zu einem angewiesenen Punkt, um von dort aus mit ihren Pfeilen nach Süden zu schießen, was das Zeug hält, so kann es durchaus passieren, daß die vorher noch dort stationierte Angreiferhorde mittlerweile auf Umwegen bis zu der eigentlich zu beschützenden Truppe geeilt ist und dort in aller Gemütsruhe MannundMauserledigt.

Nach einem erfüllten Auftrag geht's zum Auftraggeber, Cash einziehen. Verliert Ihr jedoch einen Kampf, habt Ihr Euch Feinde auf beiden Seiten gemacht, denn als Söldnerführer seid Ihr tief in die politischen Intrigen von Sorinor verwickelt.



• *Hinterm Wald, ein Hinterhalt*

Hinterhalt im Selbstbau

Wem das nicht liegt, der darf statt dessen auch einzelne Missionen durchführen, bei denen die Politik keine Rolle spielt. Für Selbemacher ist dereingebaute "Missionseditor" gedacht, der es erlaubt, eigene Stories und Aufgabenstellungen zu schaffen. Dazu lassen sich vorhandene Kampfgebiete nutzen oder auch eigene erfinden. Neben einzelnen Missionen können auch ganze Campaigns editiert werden, bei denen mehrere Aufträge von verschiedenen Stammesführern eingeholt werden. Durch die Do-it-Yourself-Option und die große Anzahl unterschiedlicher Missionen wird auch auf lange Sicht der Spielspaß garantiert. Wir dürfen auf das interessante Game schon jetzt gespannt sein. •

ArndtGrass



◄ *Werhat da eben "Glatzkopf" gesagt?*



Herr Doktor, es sind die Schneidezähne •









A DieNr. 1 im Skateboard-Fahren • Sporthält schlank, auch Bären A In den Garten, oder in den Keller? **APopcorn** am Stiel

Bärenstark

Mein liebstes Spielzeug, das ich mit 4 Jahren bekommen habe, sitzt auch heute noch auf meinem Bett: mein Teddybär. Er hat zwar einen anderen Namen als der Held im neuen Education-Abenteuer von Humongous, aber er ist mindestens genauso knuddeiig wie FATTY BEAR.

FATTY BEAR'S BIRTHDAY SURPRISE -PREVIEW-

System: PC-Disk (286/12, 640 KB, VGA, unrerst. Sound-Blaster, AdLib, Maus), geplant für: **PC-CD-ROM, Mac-Disk/CD-ROM,** Hersteller: **Humongous Entertainment,** USA.



Genau wie Fatty nur in Gegenwart seiner Freundin Kayla lebendig wird (sobald Erwachsene in die Nähe kommen, tut er so, als wäre er nur ein ganz normaler Stoffbär), so erwachen die übrigen Spielzeuge im Kinderzimmer nur nachts zum Leben. Dann aber geht es echt rund. Kayla hat am nächsten Tag Geburtstag - sie wirdschon fünf-, und alle ihre Spielzeuge planen eine tolle Überraschungsparty für sie. Während Kayla schläft, nimmt Fatty die ganze Organisation in die Hand. Wichtigster Teil einer jeden Geburtstagsfeier ist (neben der Zimmerdekoration) natürlich der Kuchen. Und den rechtzeitig fertigzukriegen, stellt Fatty vor ganz schöne Probleme. Nicht nur, daß es so schrecklich viel zu sehen und auszuprobieren gibt, zu allem Überfluß klaut das vierbeinige Haustier von Kaylas Familie immer wieder dringend benötigte Dinge. Neben den ohnehin schon reichlich vorhandenen Ablenkungen sind eine Partie Bowling oder Kartenspielen dem reibungslosen Ablauf der Aktion auch nicht gerade zuträglich...



Der tapsige, belatzhoste Bär trabt problemlos per Point&Click durch die Gegend. R ätsel scheint es reichlich zu geben. Wo findet Fatty die Fernsteuerung für das Garagentor? Wie kommt er an die Tortenplatte hoch oben im Regal? So ein Bär hat's wirklich nicht leicht. Viele Gegenstände entwickeln mit einem Mausklick (oder auch zweien) ein bemerkenswertes Eigenleben, was zu ständigem Experimentieren herausfordert: Ein Vogelhäuschen, das selber Flügel bekommt, raketenmäßige Tannenbäume, Fattys Einlage auf dem Skateboard, der rasende Staubsauger-alles ist witzig animiert und lustig aufgemacht. Und was auf der (spielbaren) Demo bisher an zwar kindgerecht plakativer, aber trotzdem ausgezeichneter Grafik und witzigen Sounds zu hören und zu sehen war, macht auf das Spiel an sich echt neugierig. Wenn das fertige Programm an Spielwitz und Qualität hält, was die Demo-Version andeutet, könnte die Computer-Software um ein bärenstarkes Stück erweitertwerden.

Fatty Bear'sBirthdaySurprisedürfte vor allem für jüngere Kinder gedacht sein. Das Spiel kommt völlig ohne Bildschirmtexte aus. Alles, was nonnalerweise gelesen werden müßte, kommt jetzt mit digitalisierter Sprache absolut glasklar rüber. Der Schauspieler, der Fatty Bear seine Stimme geliehen hat, ist einfach toll. Nur leider, und das ist echt zum Heulen, steht bisher immer noch nicht fest, ob es eine deutsch synchronisierte Fassung geben wird. Was sollen kleine Kinder, die in Deutschlandnunmal leider in den wenigsten Fällen zweisprachig aufwachsen, mit diesem Produkt ohne ständige Präsenz von älteren Geschwistern oder Eltern anfangen?

Es wäre wirklich schade, wenn die geniale Idee und ihre noch bessere Umsetzung einfach aus Bequemlichkeit verschenkt würden, da es doch so selten Spiele gibt, bei denen der Education-Aspekt so geschickt hinterGeschichten undAufgaben versteckt wurde, daß man wie hier eher glaubt, ein Adventure denn ein Lernprogramm zu spielen. Aber wie gesagt, noch ist nicht aller Tage Abend, und nach letzten Informationen ist der Hersteller derzeit einer Synchronisation gegenüber gar nicht mehr so abgeneigt. Also, liebe Leute von Humongous, gebt Euren Herzen einen Stoß und laßt Fatty einen Deutschkurs belegen, okay? *M tl*





• Einfach alles mal anklicken: Überraschungen am laufenden Band



A Ratende Staubsauger und tröpfelnde Glühbirnen



A Blubberflaschen und hüpfende Leitern unterhalten Fatty Bear



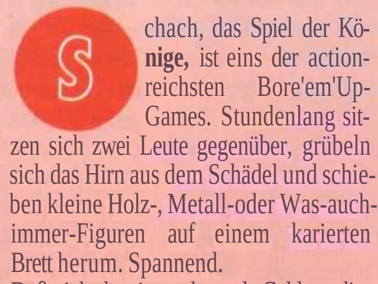
A Da ist sie ja, die dringend benötigte Tortenplatte

Strategie

Schachsinnig

Du bist der geborene Verlierer? Du hast nichts zu lachen? Hier ist die Lösung: verlieren und lachen mit CHESS MANIAC 5 BILLION AND1.





CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

System: **PC (Disk), CD-ROM,** VK-Preis: ca. **110 DM,** Hersteller: **Spectrum Holobyte,** Muster von: **Hersteller.**



▲ *Noch herrscht Frieden auf dem Brett...*



◀ *10 Stufen zum Masochismus*

Schach, das Spiel der Könige, ist eins der actionreichsten Bore'em'Up-Games. Stundenlang sitzen sich zwei Leute gegenüber, grübeln sich das Hirn aus dem Schädel und schieben kleine Holz-, Metall-oder Was-auch-immer-Figuren auf einem karierten Brett herum. Spannend.

Daß sich damit auch noch Geld verdienen läßt, beweisen unter anderem die Herren SpasskyundFischet sowie dieFitmaSpecttum Holobyte. Die beiden zuerst genannten haben lediglich die Regeln dieses Spiels gut gelernt. Spectrum Holobyte weiß außerdem, wie man ein solches Spiel so aufblasen kann, daß sogar das Verlieren Spaß macht. Die Rede ist von Chess Maniac 5 Billion and 1.

Das amerikanische Satiremagazin National Lampoon fungiert als Pate des Werks. Dementsprechend witzig bis dämlich geht es schon in der Anleitung zu, die bisher leider nur in englischer Sprache erhältlich ist: 'Do notpassG0,donotcollect$200'.

Chess Maniac verbraucht wegen der umfangreichen Grafik eine Menge Platz auf der Platte, aber es lohnt sich. Der Kopierschutz besteht aus einer Handbuchabfrage, die aber nicht immer auftaucht. Ein unberechenbares Spiel!

Die Figuren, allesamt digitalisiert, bewegen sich während der Züge animiert über das Spielbrett. Wird eine Figur geschlagen, blendet das Programm in eine Nahaufnahme, damit dem Spieler kein Detail der 256-Farben-Grafik entgeht. Da wird geschossen, gesprengt, geprügelt, und gegnerische Figuren werden in Kröten verwandelt. Und wenn es gar nicht anders geht, wird der feindliche Bauer durch einen gezielten Tritt in die... (Zensiert!) vom Brett entfernt.

Langgrübler bremst ein Mogel-Modus: Dauert dem Programm die Warterei auf den Zug des menschlichen Gegners zu lange, wird einfach eine Figur vom weißen Hai gefressen. Gewürzt wird das Ganze außer mit Sound und digitalisierten Geräuschen noch durch kleine Einlagen: Ein Flugzeug fliegt vorbei und präsentiert dumme Kommentare auf einem Spruchband (I've heard Tetris is a good game!), ein Hund pinkelt dem Bauern ans Bein und, und, und...

Der dreidimensionale Modus mit animierten Figuren wirkt etwas unübersichtlich, es kann jedoch jederzeit in einen zweidimensionales Modus geschaltet werden. Neben den animierten Spielsteinen stehen noch die sonst üblichen Figuren zur Auswahl, was aber nicht so viel Spaß macht. Die Spielstärke läßt sich in 10 Abstufungen von 'Vorderhirn-Lobotomie' bis 'Fessle mich und peitsch mich aus' einstellen. In der höchsten Spielstärke bietet das Programm auch fortgeschrittenen Amateuren durchaus Paroli.

„ Lochsücke hoben jetzt ausgedient

46

Abgesehen von den wirklich sauberen und witzigenAnimationen unterscheidet sich Chess Maniac lediglich durch den Umfang von anderen guten Schachprogrammen. Vor allem abgefahrener Humor ist mehr als genug vorhanden. Besonders empfehlenswert für alle, die sonst nichts zu lachen haben. •

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	11
Sound	10
Realitätsnähe	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Kr Krone, GiMund Uiterimi

Schon auf dem C-64 erlagen Tausende dem spannenden Kampf auf den Weltmeeren für Krone, Gold und Vaterland. Und jetzt macht sich PIRATES!, eines der ersten richtig guten Strategiespiele, fit fürs nächste Jahrtausend. Neue Technik und edle Grafik sollen den Evergreen wieder in die Hitlisten bringen.

PIRATES GOLD
-Preview-
System: PC, Hersteller: **Microprose,** England, Muster von: **Hersteller.**

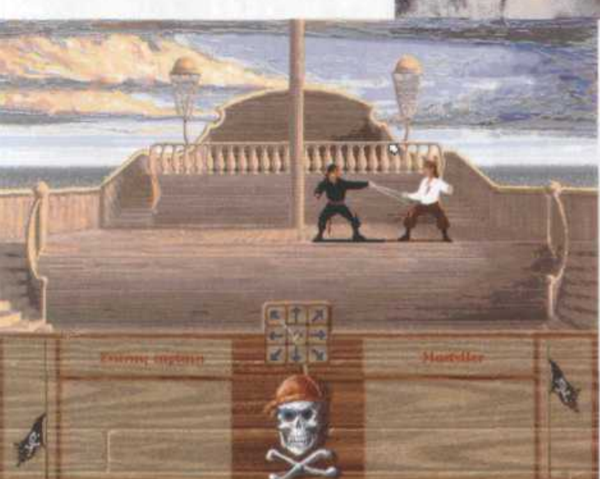
PRE VIEW

Es war die Zeit der verwegenen Haudegen, eine Zeit für echte Abenteurer und Entdecker. Die Welt war noch klein und die Weltmeere waren noch riesengroß. Jedes Mittel war den konkurrierenden Mächten England, Frankreich und Spanien recht, um den anderen eins auszuwischen. Selbst Piratenwaren da willkommene Verbündete.

Und genau in dieser Zeit setzt Pirates Gold an. Sechs verschiedene Epochen stehen zur Wahl, beginnend mit der Blütezeit Spaniens im Jahr 1560 bis hin zum allgemeinen Niedergang der Piraterie 1680. So sind in der einen Periode die Siedlungen an der Küste gut befestigt und von ihren Mutterländern bestens geschützt, in der anderen ist jedes Schiff und jede Stadt ein gefundenes Fressen für einen gestandenen Piraten. Dieser muß sich aber erst mal seine Sporen verdienen. Nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades und des Charakters (z.B. Kämpfer oder Charmeur) wird um die Kapitänswürde gefightet. Mit dem Degen in der Hand wird der Widersacher auf dem Deck des Schiffes ein wenig angepiekst. Diese erste Probe macht noch kein Problem, sie ist eher eine Übung für kommende Kämpfe. Doch bevor es ans Entern geht, sollte man sich noch ein wenig auf dem Land umsehen. Schließlich müssen Vorräte eingekauft und Männer angeheuert werden. In der Regel ist das Geldverdienen aber ein bißchen mühsamer. Schließlich ist man ja Pirat, um auf hoher See andere Schiffe zu kapern. Hat der Ausguck ein solches entdeckt, wird es zunächst verfolgt, damit ein paar Breitseiten abgefeuert werden können. Ist die feindliche Besatzung dann so richtig mürbe gebombt worden, geht es ans Entern. Über Sieg oder Niederlage entscheidet jetzt die Mannschaftsstärke bzw. der Kampf der beiden Kapitäne gegeneinander.



◄ Klar zum Entern: Ein feindliches Schiff wird gestürmt



A Der Entscheidungskampf: Werwirdder nächste Kapitän des Schiffes?

Das Versenken ist aber nur zu empfehlen, wenn der Kahn ohnehin schon ein Wrack ist. Ansonsten kann man sich nämlich eine hübsche Flotte aufbauen, die für die Heimat Kohle einsammelt und damit auch den eigenen Status erhöht. Dieser Status entscheidet nicht unwesentlich darüber, inwieweit man Hilfe vom Gouverneur bekommt oder gar eine Herzensdame. Und so nebenbei ist man auch noch auf der Suche nach der eigenen Familie - Geld allein macht schließlich nicht glücklich. Pirates spielt sich mit diesen Features einwenigwiejÄfürWassersportfreunde. Halb Simulation, halb Strategie- und Handelsspiel, werden nämlich nach einiger Zeitdieverschiedenen Missionen wichtiger als das andauernde Hickhack auf hoher See. Im Gegensatz *mElite* ist Pirates aber nicht ganz so variabel. Die Plünderei ist halt simpler als der verzwickte An- und Verkauf von Waren auf verschiedenen Planeten. Gottlob gibt es aber bei Pirates schon von Beginn an die unterschiedlichsten Aufgaben, Schatzsuchen und Landgänge ins Inland eingeschlossen. Also Microprose: Wir warten auf Pirates Gold. •

msu



AlnderWerft: Hier können lädierte Kähne wieder flottgemacht werden



• Geglückte Schatzsuche-mit Blick auf einen weniger geglückten Versuch

Schlacht um Rom

COHORT II

System: PC, geplant für: **Atari ST,** VK-Preis: **ca.** 90 DM, Hersteller: **Impressions,** Mustervon: **Hersteller.**

Erneut bevölkern kleine römische Soldaten in der mittlerweile zweiten Version der Schlachtsimulation von Impressions den Computer. Ob dasgut geht?

Über den ersten Teil von Cohort berichteten wir in Ausgäbe 6/91. Seitdem sind gut zweiJahre vergangen, die Computertechnik ist fortgeschritten, die Erwartungen der User sind es auch. Nun denn, Cohort II ist im Prinzip mit der Urversion identisch, enthält aber einige Verbesserungen.

Aber worum geht es denn nun eigentlich? Wir schreiben das Jahr 200 v. Chr. (bis so etwa 200 n. Chr.). Rom ist groß, aber selbstverständlich noch zu klein-esmuß noch größerwerden. Und wie erreicht man das? Kämpfen, abschlachten, erobern. Cohort II beschränkt sich glücklicherweise nur auf Massenkampfszenen, die auf blutiges Gemetzel verzichten.

Das Spiel beginnt Ihr mit der Aufstellung Eures Heeres. Römer oder Barbaren? Von einer Sorte wählt Ihr eine gewisse Anzahl Infanterie- und Kavallerieeinheiten sowie Bogenschützen aus. Aber Vorsicht, nicht zu leichtfertigdrauflosklicken *(In dem Begleitheft steht eine eindeutige Bedienungsanweisungfiir die Maus: ' 'Sie brauchen nur den Zeiger zu bewegen unddie Maustaste fest zu drücken... ". Unddasim Zeitalter der Microswitches, aber na ja, essoll ja noch Fossilien in Mausform geben. ..).* Jede Truppenart hat ihre Vor- und Nachteile. Schwere Einheiten walzen zwar alles platt, sind aber langsam und träge. Umgekehrt ist es genauso: Die leichten Truppen sind flink, aber verletzlich. Je* nach Gelände ändern sich auch noch die Truppeneigenschaften. Da kann offenes **Feld** sein, eine Hügellandschaft, Wald oder, oder, oder...

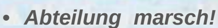
Stelldichein

Sollten Euch all diese Einstellung für den Anfang noch zu umständlich sein *(sie werden!)*, könnt Ihr das alles dem Computer überlassen: Der Zufallsge-



A *Hubschrauberkamera*





• *Abteilung marsch!*



nerator tut seinen Dienst. Nun ist es soweit: It's Schlacht-Time. Trotzdem geht zunächst alles noch recht friedlich zu; die Truppen stehen weit auseinander und haben erst mal damit zu tun sich näherzukommen. Doch auch das muß gekonnt sein. Diverse Formationen stehen zur Verfügung - eben klassisch römisch! Es ist möglich, einzelne Soldaten, eine Gruppe oderdas ganze Heer in Bewegungzu setzen. Anfangs wird das bei manchem Spieler in einem heillosen Durcheinander enden, aberÜbungmachtden Meister. Das beste bei diesem Spiel istsowieso"trialanderror", ausprobieren und gucken waspassiert.

Auf in die Schlacht

Haben sich dann die beiden gegnerischen Heere doch irgendwie getroffen, geht's richtig los: Kling, Klang, Schepper, Trappel. Wichtig für den Heeresführer ist komplette Übersicht. Diese verschafft er sich, indem er die eingebaute Kartenfunktion anwählt. So kann er das gesamte Kampf geschehen überblicken und die notwendigen Schritte einleiten.

Selbstverständlich sind Eure kleinen Römer nicht unverwundbar. Verletzungsgrad, Anzahl der Waffen, alles ist abrufbar. Wenn es die Vorsehung so wollte, schlagt Ihr Euren Feind in die Flucht - 1 : 0 fürMensch gegen Computer.

Grafisch haben die Macher von Impressions keine außergewöhnliche Meisterleistung vollbracht. Dennoch kann man sich an den liebevoll gezeichneten Männeken vollen Herzens erfreuen. Der Hintergrund bzw. die verschiedenen Geländearten sind durch verschiedene typische Elemente hervorgehoben. Ein Wald beispielsweise ist daran zu erkennen, das auf der standardgrünen Wiese ein paar Bäume herumstehen.



• Mein Name istMer, Rö-Mer

Doch nicht auf die hundertprozentig naturgetreue Darstellung kommt es an, sondern auf die Strategie, mit der man seine Truppen über die Lande treibt. Die Grafik ist da schon mal eher Nebensache.

Mit dem Sound steht es schon besser. Schild- und Schwertgeklapper sowie Pferdegetrappel untermalen die Kampfhandlungen.

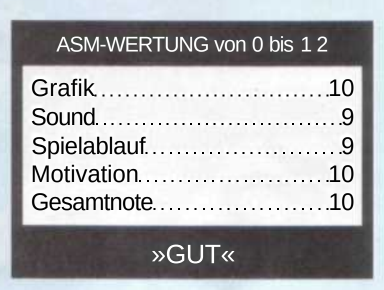
Das Handbuch ist knapp geraten, aber das liest ja sowieso kaum einer. Neben einer Beschreibung der Funktionen gibt es noch einen "Lehrgang". Hier wird kurz ausgeführt, wie ein römischer Schlachtherr zu kriegerischen Erfolgen gelangen kann.

Ave Caesar

Eine interessante Spielvariante gibt auch die Kombination von Cohort II mit dem Spiel "Caesar". In Caesar stellt Ihr das römische Oberhaupt d a r - mit allem was dazugehört. Wollt Ihr eine Schlacht gegen Barbaren führen, gibtesentwederdie Möglichkeit, diese (wie dort üblich) vom Computer ausführen zu lassen, oder sie mit Cohort II "von Hand" zu erledigen.

Cohort II ist nichts für zwischendurch. Es erfordert schon etwas Zeit, um erstens mit der Bedienung völlig zurechtzukommen und zweitens eigene Strategien zu entwickeln. Wenn Ihr aber das Spiel erst einmal wirklich beherrscht, dann kann es Euch für Stunden und Tage an den Bildschirm fesseln. Ihr fühlt Euch als römische Feldherren, und die gehen schließlich auch nicht mitten in der Schlacht ins Bett! •

Boris Theödoroff/sma



ASM-WERTUNG von 0 bis 1 2

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



Treffer mittschiffs

BATTLESHIP

System: **Game Boy,** geplant für: **NES,** empf. VK-Preis: 69 DM, Hersteller: Mindscape, 4044 Kaarst 2, Muster von: **Hersteller**.

Die einfachsten Spielideen sind nicht die schlechtesten. 'Schiffe versenken' zum Beispiel war schon ein Hit, als es noch mit Karopapier und Bleistift gespielt wurde. BATTLESHIP auf dem Game Boy macht aber noch etwas mehr aus der Grundidee.



• Torpedo los

Cast jeder kennt "Schiffe versenken". Also ist Battleship nichts Neues, sollte man meinen. Doch selbst mich als Spieleprofi hat dieses Game fasziniert. Nicht die Tatsache, daß man in höheren Levels mehr und vor allen Dingen größere Schiffe verstecken muß. Auch nicht, daß man dort Mehrfachschüsse und Radar bekommt. Vielmehr, daß der Game Boy seiner ursprünglichen Bestimmung gerecht wird: Er ersetzt hier nämlich den Gegenspieler voll und ganz.

In den 48 Stages sind ein hohes Maß an Taktik, etwas Glück (gehört sowieso immer dazu) und Durchhaltevermögen gefordert. Die ausgefeilte Grafik, insbesondere die vielen kleinen Details, lassen Battleship fast schon pompös aussehen. Leider gerät der Sound etwas in den Hintergrund, aber dadurch wird der Spielspaß nicht beeinflußt. So simpel die Spielidee auch ist, die Umsetzung auf dem Game Boy ist voll und ganz gelungen.

•

Reinhard Schmidt/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesa mtnote	10

»GUT«





Im Horden was Heues



• *Rotbarts Kampf mit dem glitschigen BläuHng*

PREVIEW

Immer mehr werden die Mythen und Bräuche des Mittelalters für Computerspiele ausgeschlachtet. Das gilt auch für THE LOST VIKINGS, das sich unter die "Nordmänner" mischt und damit voll im Trend liegt.

THE LOST VIKINGS -PREVIEW-

System: PC, geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Interplay/ Silicon Dreams,** Muster von: **Bomico,** Kelsterbach.

Durch die drei Spielfiguren und deren Funktionen wirkt The Lost Vikings auf den ersten Blick wie ein Abklatsch von Gobliiins. Wenn man sich aber etwas intensiver mit dem Programm befaßt, merkt man sehr schnell, daß es sich hierbei um ein völlig anderes Game handelt. Die drei Wikinger Balog, Erik und Olaf können nämlich unterschiedliche Aktionen vollführen. Olaf kann mit seinem Schild Schüsse von oben oder von vorn abwehren. Außerdem kann er die Teilnehmer auch à la Majestix auf seinem Schild tragen. Erik springt über Abgründe und Hindernisse, und Balog vernichtet mit seinem Schwert alle Arten von Gegnern oder benutzt seinen Bogen, um diverse Schalter umzulegen.



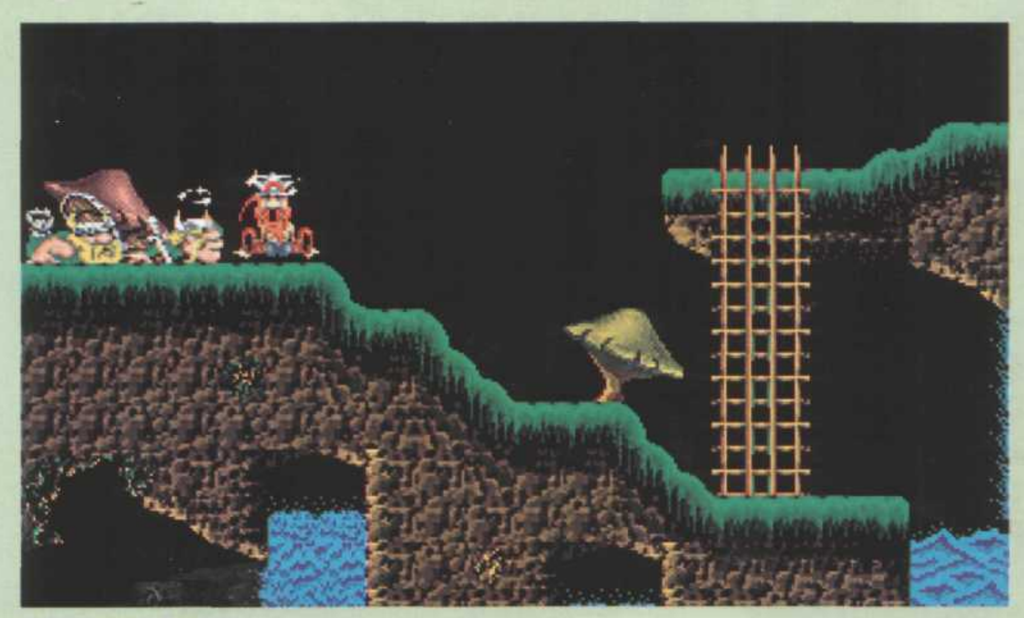
A *Grünauge, sei wachsam!*

Damit man einen Level beenden kann, muß man die Charaktere zusammenarbeiten lassen. Zum Beispiel blockt ein Wikinger die Schüsse von links ab, und der zweite schaltet mit Hilfe seines Bogens einen Schalter/Laserstrahl um, damit der dritte im Bunde auf eine (vorher unzugängliche) Plattform springen kann. Außerdem können alle drei gefundene Gegenstände wie Bomben und Äpfel für Sprengungen bzw. die Auffrischung von Energie benutzen. Zusätzlich gibt es für jeden Charakter bestimmte Extras, die nur er selbst gebrauchen kann. Einerseits stärken solche Bonusgegenstände die vorhandenen Fähigkeiten, andererseits lernt man neue dazu.

Es läßt sich schon jetzt erkennen, daß man "The Lost Vikings" nicht in ein einzelnes Spielgenre einordnen kann. Elemente eines Jump'n'Run-Actionspiels sind genauso stark vertreten wie typische Merkmale von Strategiespielen. Sollte man nach mehreren Treffern sterben, kann man via (S)paßwort wieder in den Level einsteigen. Mühselig ernährt sich das Eichhörnchen, aber wer hat schon Lust, immer wieder das Spiel zu verlassen und neu zu starten, nur um einen schwierigen Level zu beenden. Eine Continue-Funktion wäre da schon angebracht. Trotzdem: Die guten und lustigen Animationen sind allein schon ein Garant für ausgedehnten Spielspaß.

An dieser Stelle würde ich gerne noch etwas über hervorragenden Sound sagen, aber hier mußte unsere Preview-Version passen. Ein bißchen Gedudel hier und ein paar Effekte da, noch nichts Atemberaubendes. Sicher läßt man sich bis zur endgültigen Fassung noch etwas einfallen. Auf die Vollversion bin ich gespannt, denn schon jetzt steht das Spiel in meiner privaten Einkaufsliste auf einem der oberen Plätze.

Reinhard Schmidt/sma



• *Schmerz laß nach!*



Börsen, Broker und Billionen

Heute schon die Börsennachrichten gehört? Das neue Wall Street Journal vor sich, kommt der junge Finanzmakler schnell auf neue Ideen, wie er seinen Reichtum mehren kann. Wo? Im neuen Spiel von Interplay: Rags to Riches!

RAGS TO RICHES -PREVIEW-

System: PC, Hersteller: **Interplay,** Muster von: **Hersteller.**

Eines ist gleich vorwegzunehmen: Seit Ports ofCall hat man zum Thema Wirtschaftssimulation kein anderes Spiel mehr gesehen, das sich ähnlich detailliert und professionell um das Thema Aktien kümmern würde.

Rags to Riches entstand mit der Beratung eines Brokers (Aktienhändlers) von der Wall Street, der den Programmierern Tips und Hinweise zum "wirklichen Börsenleben" gab. Der Spieler - oder besser der angehende Broker - kann selbst entscheiden, wie er sein Spiel spielen will. Unter anderem kann man als Szenerie den großen Börsenkrach von 1929 wählen - obwohl da wohl wirklich alles verloren scheint.

Unser junger Börsenspekulant in spe kommt gerade frisch vom College und wurde von seinen Eltern mit einem kleinen Betrag ausgestattet, damit er sich in der großen Stadt mit einem kleinen Büro ausstatten kann. Viel Komfort gibt's da am Anfang wirklich nicht, aber wir stehen jaauch am Anfangdßt Leitet.

Die wichtigsten Utensilien in der ersten Zeit werden der Femseher und das Computertermina! sein - der erste, um die aktuellen Börsengeschehnisse sowie die Aktienkurse zu erfahren, das zweite, um in das aktuelle Geschehen einzugrei-



• *Auch wir nehmen gerne Aktien vonMilupa...*

fen. Mit diesen beiden Arbeitsmitteln muß man sich während der ersten Monate (Spielzeit) langsam aber sicher eine etwas solidere Basis aufbauen, um weiterzukommen. Natürlich, Fehler dürfen gemacht werden. Vater und Mutter werden sich wirklich freuen, wenn Junior (-in?) sich wiederderhausgemachten Geflügelzucht zuwendet.

Nehmen wir an, die ersten Hürden wurden genommen, dann brauchtunser Jung-Brokereigentlich nichts weiter zu tun, als auf dem laufenden zu bleiben und im richtigen Moment die richtige Entscheidung zu treffen, toißetdem gelingt es allmählich, Kunden aufzutreiben, die genauso geldgeil -'tschuldigung, die genauso ihr Stück vom Kuchen abbekommen wollen, wie man selbst. Das wächst natürlich langsam über die Möglichkeiten eines Einmann(-frau?)- Betriebes hinaus, also wird es Zeit, sich nach Mitarbeitern umzusehen.

Mit der Zeit sollte der Börsenmakler X (setzt hier Euren Namen ein...) seine Firma ausgebaut haben - falls nicht, denkt dran: Mutters Hühnerstall droht.

Das Programm bietet tatsächlich alles, was zum heutigen Börsenmarkt gehört: richtigen Umgang mit Aktien und Bargeld - aber auch mieses Spekulantentum. Denn im Spiel selbst ist alles erlaubt, was aus einem Provinz-Hühnerzüchter einen Großstadt-Yuppie macht.

Das Spiel selbst ist zu komplex, um hier alle Features aufzuzählen. Es ist nicht gerade neu, das Thema, aber es fasziniert innerhalb aller Wirtschaftssimulationen immer noch am meisten. Und Rags to Riches scheint da genau den richtigen Ton getroffen zu haben. •

DDF/Vera Brinkmann



ESI/

• *Geht 's den Bach runter oder den Berg rauf?*

niedlich, hektisch, knifflig

FREAK OUT

System: PC *(ab 80286, VGA, SoundBlaster, Maus!)*, empf. VK-Preis: **39,80 DM,** Hersteller: **Data Becker,** 4000 Düsseldorf, Mustervon: **Hersteller.**

Wie sagt doch das alte Sprichwort: "Besser locker vom Hocker als hektisch übern Ecktisch". Wer so denkt, sollte lieber die Finger von "Freak Out" lassen. Denn: Nervös können sie einen schon machen, die gnipfeligen bunten Kugelgnome...

Daß ein Strategiespiel nichts mit abgeklärter Gemütlichkeit zu tun haben muß, haben bereits die unsterblichen "Lemmings" bewiesen. Auch Freak Out gehört zu ihren Erben. Allerdings kann auch der Tüftel-Knaller Atomino seine Einflüsse nicht verleugnen. Weiterhin dürfte das gute alte Tic-Tac-Toe seine Finger mit im Spiel gehabt haben. Dazu kamen eine hübsche, wenn auch nicht sensationelle VGA-Grafik, ein paar quietschige Soundeffekte - und jetzt laden neue, pfiffige "Freaks" zum Spielen ein!

Story und Einleitung von "Freak Out" sind Bookware-gerecht aufgeblasen und gebunden. Man braucht sie aber nicht zu lesen, um ins Spiel hineinzufinden und davon gefesselt zu sein. Tempo ist angesagt: Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe erscheinen mehr oder weniger schnell immer neue vorwitzige Kugelgnome in verschiedenen Farben. Je drei Gleichfarbige waagerecht oder senkrecht nebeneinander bilden ein Trio, zerplatzen und geben Punkte. Alles klar? Zusätzliche Punkte lassen sich durch das "Auffressen" farblich passender Bälle sammeln. Nach einer gewissen Anzahl verbauter "Freaks" ist das Ziel eines Levels erreicht. Einmal bewältigte Levels quittiert das Programm mit Levelcodes, die beim Programm-Neustart direkt zu den jeweiligen Szenarien führen.



• *Schnell, schnell, schnell!*

Selbstmurmelnd, daß das "Spielbrett" mit allen möglichen fiesen Zusatzfunktionen versehen ist. So ist dann auch kein Level dem anderen völlig gleich und dauerhafter Spielspaß garantiert. Trotz oder gerade wegen des relativ einfachen Spielprinzips und des eher kargen, übersichtlichen Spielbretts ist der "Suchtfaktor" dieses Spiels sehr hoch. Wer sich auf eine stressige Arbeitsstelle vorbereiten möchte, dem seien ein paar Stunden Spielhektik mit Freak Out dringendst empfohlen. Einziger Wermutstropfen: An eine Zwei- oder Mehr-Spieleroption wurde nicht gedacht. Dennoch: Freak Out wird sicher so manche Maus zum Glühen bringen. •

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	10
Spielabtauf	1 1
Motivation	12
Gesamtnote	1 1

»GUT«

Ex und Hopp

TOM LANDRY STRATEGY FOOTB ALL

System: PC *(mind. 286/20, VGA, Maus, HDD, untersf. Sound Blaster, AdLib)*, VK-Preis: **ca. 100 DM,** Hersteller: **Merit Software,** USA, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Sein Sakko ist ein bißchen altmodisch, sein schwarzer Hut gleicht dem eines Sargträgers. Und blickt man in das zerfurchte Gesicht, wird die Ähnlichkeit zum legendären Eddie Constantine noch deutlicher. Aber weit gefehlt: Tom Landry ist Amerikas härtester Football-Trainer.

Vor vier Jahren hat Tom Landry, der legendäre Football-Coach, sich aus dem Sport zurückgezogen und dabei eine beeindruckende Bilanz hinterlassen. Eine Fülle von Titeln und gar den vierfachen Einzug in den Superbowl hat er mit seinen Mannschaften erreicht. Landry gilt als brillanter Stratege, der das augenscheinlich so brutale American Football wie ein Schachspieler betreibt. Kein Wunder, daß der rüstige Pensionär der Nachwelt auch noch ein Spiel mit seinem Namen hinterläßt.

Folgerichtig dreht sich bei Tom Landry Strategy Football alles um Taktik und Strategie. Ein bis zwei Spieler können sich durch die Menüs hangeln, und das sogar per Modem. Vorher müssen noch die Teams ausgewählt und die Mannschaft aufgestellt werden, dann geht's ans Eingemachte. Oder auch nicht: Auf Action muß man bei diesem Spiel **nämlich fast vollständig** verzichten. Worauf es lediglich ankommt, ist die richtige Abstimmung der offensiven und defensiven Spielzüge. Da ist es eigentlich reine Nebensache, ob man die unzähligen Liga- oder Teamstatistiken zu Rate zieht - ein richtiger Liga-Modus existiert eh nicht. Hauptsache, man hat schon vorher ein starkes Team ausgewählt.



< ***Beim Spiel bleibt nur der Logenplatz***

So beschränkt sich die aktive Spielhandlung auf die Wahl einer der sieben Offensiv- bzw, sechs Defensiv-Formationen. Ein Editor hätte hier vielleicht noch für Abwechslung gesorgt, aber auch darauf muß der Football-Stratege verzichten. Und wenn dann endlich der Kickoff stattfindet, wird man zum hilflosen Zuschauer. Zugegeben, die Animation auf dem grünen Rasen ist ganz nett, aber ohne Belang. Da paßt es ins müde Bild, daß dieser Teil des Spiels gleich ganz abgeschaltet werden kann. Und überhaupt: Der wahre Football-Fan wird ohnehin schon vorher abgeschaltet haben. •

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Anleitung	8
Spielablauf	3
Motivation	3
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

MEGA-GÜNSTIG Bazar



AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph

69,95



KOFFER ... Jones III, ...eholder, Grand Monster Slam

99*5



C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium

49,95



AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll

49,95



PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion

99,

PC-KOFFER mit Zak MacKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer

49,95

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia! Der Adventure-Volltreffer vom November. Ein super Teil mit ASM-Hitstern, jetzt zum absoluten Wahnsinnspreis von sage und schreibe

nur **49,95**

Trolls



Das PC-Spiel in Spielautomatenqualität. Stunde für Stunde mitreißende Action, atemberaubende Grafiken, tolle Soundeffekte, Bonusrunden ...

nur **29,95**

Besser geht's kaum

Transarctica



Noch ein Adventure-Hit zum absoluten Mega-Knüller-Preis. Den ASM-Hitstern hat Transarctica wirklich verdient!

nur **49,95**

Humans



Ein kleiner Ausflug in die Steinzeit gefällig? Schwing Dich von Liane zu Liane, klettere durch die wilde Berglandschaft, und hüte Dich vor den Dinosauriern.

nur **39,95**

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht,** nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Telefonische Bestellannahme (24h!)

SUPER-STARK Bazar

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur 28,95

Electronic-Arts – das Shirt

EA-Shirt

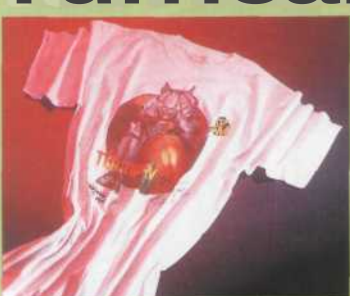


Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Snirts), Minipreis:

nur 23,95

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur 24,95

Hits am laufenden Meter

Fantasy-Hit-Coliection



enthält: Dragon's Breath, Storm Master u. Crystals of Arborea. Für Amiga u. PC 3,5″

nur 69,95

CD-Power Musik

Apidya von Chris Hülsbeck 24,95

soundtrack



3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-Trek-Folgen für
34,95



Shades für 23,95

To be on top

Chris Hülsbeck Vol. 2

To be on top für 29,95

THE ORIGINAL STAR TREK BOX THE NEXT GENERATION
3 CD

3 CD-BOX
Die Titelmusik der neuen Star-Trek-Folgen für
34,95

Fastalle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. DerVersand erfolgt, **solange der Vorrat reicht,** nach Reihenfolge des Bestelleingangs.
Bitte benutzen Siedie **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651)929-103







Fish as Fish can...

Schneller Brüter

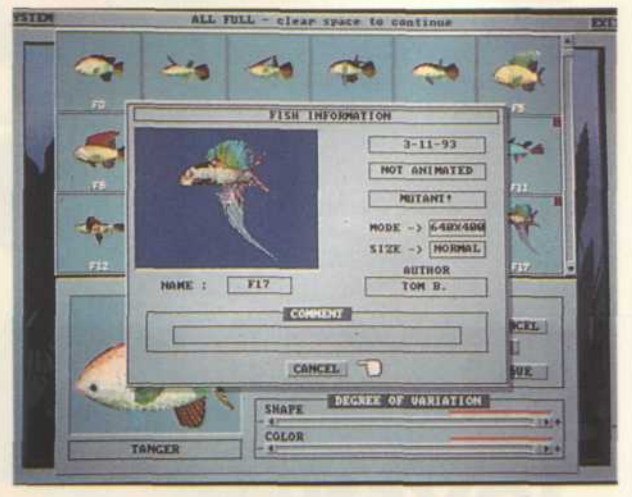
Habt ihr zuviel Zeit, keine Lust auf Bewegung, und fehlt Euch trotzdem ein wenig Aufregung? Dann würde ich EL-FISH empfehlen.

EL-FISH

System: PC, VK-Preis: **ca. 120 DM,** Hersteller: **Mindscape,** Muster von: **Hersteller.**

Menschen, denen Brieftaubenrennen zu nervenzerfetzend sind und die bei Weinbergschnecken-Treibjagden in Schweiß ausbrechen, kann mit einem Aquarium geholfen werden. Entspannt vor dem Becken sitzend erfreut sich der Tierfreund an dem bunten Schillern der Geschöpfe.

Nach einigen Wochen des Erfreuens entwickelt das vermeintliche Biotop jedoch eine gewisse Eigendynamik. Von den zwei Guppies ist der männliche verstorben und hinterläßt eine schwangere Witwe. Nach der Niederkunft stellt der Fischfreund fest, daß die beiden offenbar verwandt waren, denn die 42 Kleinen erinnern entfernt an Korkenzieher. Das macht aber nichts, da die Mutanten so-

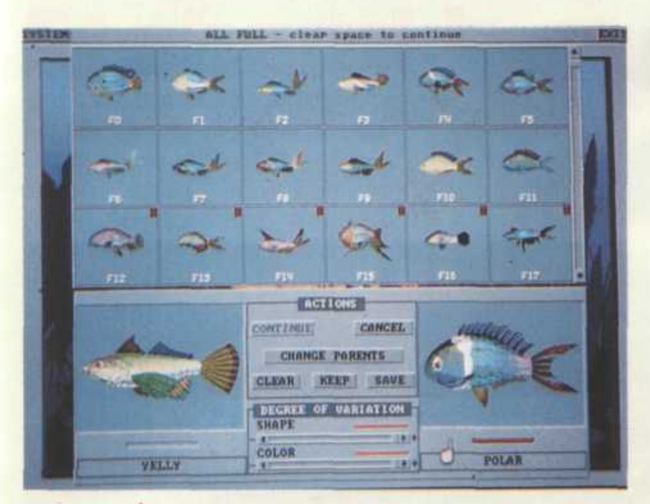


• Gut mutiert

◀ Die ewigen Fischgründe

Animierfisch ▶



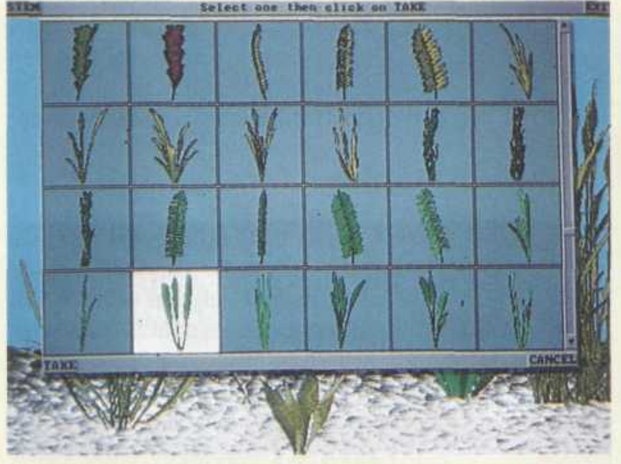


• Aus zweien werden viele

fort von den Riesenschnecken gefressen werden, die inzwischen weit in der Überzahl sind. Damit der Tierfreund von solcher Grausamkeit verschont bleibt, läßt die Natur Gnade walten und verbirgt den Anblick hinter einem dicken Algenvorhang. Spätestens beim Ausfall der elektrischen Anlagen während der Urlaubsreise ist das Becken ausgegoren und kann entsorgt werden. Die geschilderten Vorgänge können sich glücklicherweise nicht auf Eurem PC abspielen. Ein russisches Programmiererteam, das sich auch für Tetris verantwortlich zeigt, hat sich drei Jahre lang an die Arbeit gemacht und El-Fish produziert, das elektronische Aquarium. Auf dem PC kann sich der Fischfreund ohne Gefahr für Leben und Geruchsnerven einen Fischtank einrichten. Um einen Tank zu designen, stehen etliche Pflanzen, Steine, unbewegte und animierte Objekte zur Auswahl, die frei nach Laune eingesetzt werden können. Eigene Kunstwerke, wie zum Beispiel gelbe Fässer mit schwarzen Dreiecken, können mit einem Malprogramm oder einem Digitizer entworfen und in El-Fish importiert werden. Zusätzlich können animierte Ereignisse eingefügt werden, wie zum Beispiel ein Angelhaken mit Wurm oder eine Katzenpfote. Damit sich der Aquarianer auch so richtig vor dem Monitor entkrampfen kann, stehen einige betäubende Musikstücke zur Auswahl.

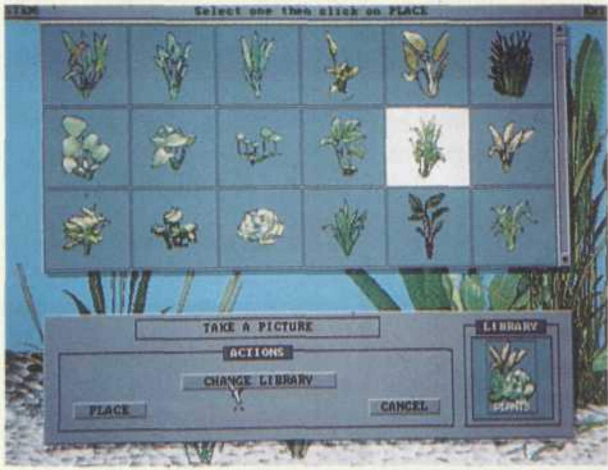
Der Fischbesatz des Beckens wird geangelt. Auf einer Landkarte wird mit der Maus eine Stelle markiert. Das Programm "fängt" sich jetzt zufällige Fische in verschiedenen Formen und Farben.

Berechnete Pflanzen





Gewächs-Bibliothek





▲ Digitalisierte Steine



• Viele Objekte für den Tank

Nachdem sich der Angler von dieser Aufregung erholt hat, kann er sich der Evolution seiner Flossenfreunde widmen. Jeder Fisch besitzt sein eigenes genetisches Muster, das während der Evolution Änderungen von Aussehen und Färbung der nachfolgenden Generationen zuläßt. Der Grad der Änderung ist vom Züchter einstellbar. Zu krasse Änderungen führen zur Entwicklung von Mutanten, die nicht mehr zuchtfähig sind, aber ziemlich abgefahren aussehen. Unterschiedliche Fische können zum Zweck der Artenvielfalt gepaart werden. Dabei kann ebenfalls der Grad der Veränderung gewählt werden, was zu noch viel heftigeren Mutationen führt. Nachdem der PC-Benutzer vom Mutieren und Paaren genug hat, werden die neuen Fische abgespeichert. Damit sich die Viecher auch im Wasser tummeln können, müssen sie noch animiert werden. Die Berechnung eines Fisches dauert seine Zeit, liefert jedoch ein 3D-Rendering ab, das den Fisch später mit verblüffend realistischen Bewegungen durch das digitale Naß planschen läßt. Berechnete Fische verbrauchen enorm viel Festplattenplatz, so daß eine gut ausgestattete Fischdatenbank sehr schnell in zweistellige MB-Zahlen abschmiert. Um dieses Dilemma zu umgehen, können die Fische auch als platzsparende Rogen-Dateien gespeichert werden.

Was für ein Sinn steckt hinter El-Fish? Ich habe keine Ahnung. Als Bildschirmschoner lassen sich die Tanks jedenfalls verwenden. Möglicherweise soll sich der User dabei entspannen, aber da fallen mir spontan einige bessere Methoden ein. Trotzdem ist El-Fish so genial gemacht, daß ich mich beim Testen total entkrampfte und beinahe den Feierabend verpaßt hätte. Also hat El-Fish doch einen Sinn. •

tmb



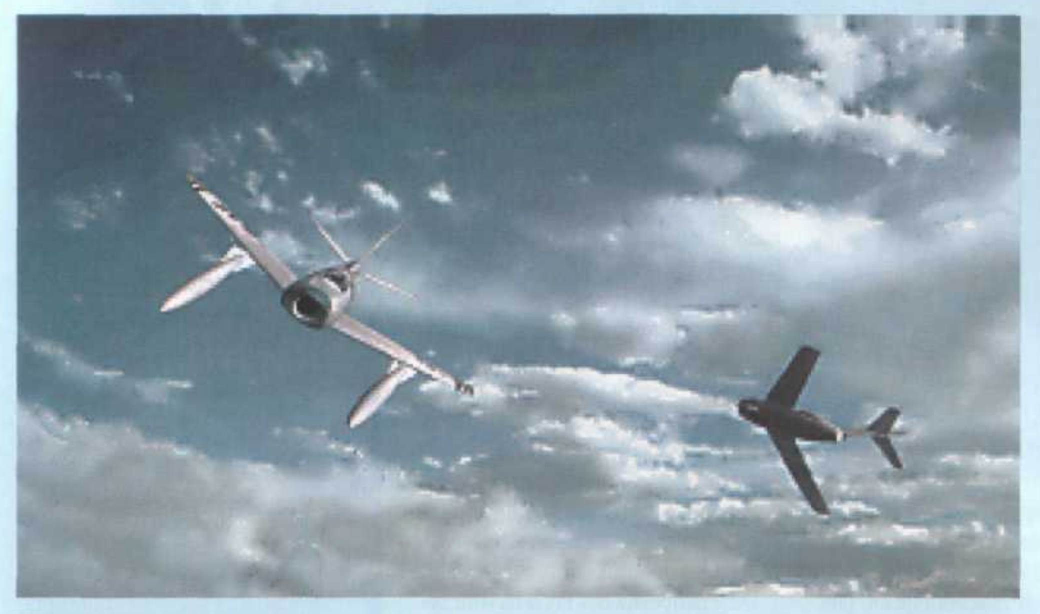
• Aufregende Ereignisse



▲ Tankbesatzung aus der Datenbank

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



MG gegen Doppeldecker

DOGFIGHT

System: PC *(mind. 286/16, DOS 5.0, 7 MB RAM, VGA/ MCGA, unterst. AdLib, Sound-Blaster),* geplant für: **Amiga, ST,** VK-Preis: **ca. 140** DM, Hersteller: **AAicroProse,** Muster von: **Hersteller.**

Nachdem zu eigentlich jedem bekannten Militärflugzeug - ob östlicher oderwestlicher Herkunft - bereits ein Flugsimulator erschienen ist, hat sich Microprose entschlossen, einen Luftkampfsimulator auf den Markt zu werfen. Zwölf verschiedene Flugzeuge aus sechs verschiedenen Epochen stehen dem Spieler zur Auswahl. Im Gegensatz zu Simulationen wie F-16 oder F15-III, die die komplexen Vorgänge während eines Feindfluges möglichst realistisch simulieren, liegt der Schwerpunkt bei Dogfighteher im Actionbereich.

Mit relativ wenigen Tasten sind die verschieden Flugzeuge zu steuern, und die Instrumententafeln, die erst auf Knopfdruck eingeblendet werden, sind eher spartanisch ausgestattet. Maschinen aus dem ersten oder zweiten Weltkrieg bieten dem Piloten lediglich ein Fadenkreuz zum Zielen, während moderne Kampfflugzeuge ihm durch ein Head-Up-Display die wichtigsten Informationen während des Fluges einblenden. Um sich eine Übersicht über die momentane Situation zu verschaffen, kann der Spieler aus einer Vielzahl von Außenansichten wählen. Besonders interessant ist dabei die sogenannte HUD-Sicht: Mit Hilfe des Joysticks kann entweder die Blickrichtung des Piloten verändert oder das Flugzeug gesteuert werden. Dabei sind die Programmierer auch auf die Sichtbedingungen in den unterschiedlichen Flugzeugtypen eingegangen. Das heißt zum Beispiel, daß eine F-16 dem Piloten weitgehend freie Sicht bietet, während der Blick aus einem Fokker-Dreidecker recht eingeschränkt ist. Da diese spezielle Ansicht durch zwei weiter Displays ergänzt wird, aus denen die Position des Flugzeugs hervorgeht, fällt die Steuerung nach kurzer Eingewöhnungszeit recht leicht und erweist sich gerade im Luftkampf als sehr nützlich.

Die Luftfahrzeuge haben sich in den letzten achtzig Jahren stark verändert. Microprose läßt nun moderne Jet-Boliden gegen Propeller-Jagdmaschinen antreten. Die wichtigsten Flugzeuge der Kriegsgeschichte sind dabei vertreten.

Da der Kampf gegen Computer-Piloten auf längere Sicht recht langweilig wird, kann man zwei Rechner über Modem oder Null-Modemkabel verbinden und dann verschiedene Luftkampfsituationen durchspielen. Dabei zeigt sich schnell, daß eine Phantom einer Doppeldeckermaschine nicht unbedingt unterlegen ist, sondern das auch hier das fliegerische Können ausschlaggebend ist.

Leider bietet das Programm nur eine fertige Mission pro Zeitepoche, in der jedoch mehrere Aufgaben erfüllt werden müssen. Da Sie dies nicht alleine schaffen können, stehen Ihnen als Ressourcen weitere Flugzeuge zur Verfügung, denen Sie vor Abflug Ihre Einsatzbefehle geben. Obwohl die Flugzeuge recht ansprechend dargestellt werden, kann das Programm grafisch nicht überzeugen, weil die Landschaft ausschließlich aus Vektorflächen besteht und auch sonst platt wie ein Pfannkuchen ist. Das ist beim heutigenStandder Computergrafikdoch recht mager.

Insgesamt ist das Programm für die Flugi-Fans recht interessant, die sich gern zu zweit mit unterschiedlichen Flugzeugen prügeln wollen; als Erstanschaffung halten wir es jedoch für nicht besonders empfehlenswert. •

ArndtGrass





• *Genie und Wahnsinn wieder mal dicht beieinander*

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Stehend k.a.

Links, rechts, einen umfallen lassen... Wer einmal ohne Gefahr für das wohlgewachsene Naschen in den Boxring steigen möchte, der kann das mit einem neuen Spiel für das Mega Drive.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

System: **Mega Drive,** geplant für: **SuperNES,** VK-Preis: ca. **99 DM,** Hersteller: **Flying Edge,** USA, Muster von: **Sega,** 2000 Hamburg.



▲, Zi/m Nachtisch Birnenkompott

Abwechslung gibt es bei George Foreman's KO Boxingwenig: Spieltman gegen den Computer, führt man immer George Foreman; leider kann man keine anderen Boxer auswählen. Über das Joypad kann man den Schwergewichtler nun dazu veranlassen, rechte und linke Haken zum gegnerischen Kinn zu schicken. Jeder einzelne Gegner kann ohne weiteres fertiggemacht werden: Beim zweiten reicht es zum Beispiel, einen Hieb in Richtung Unterkante Oberlippe abzufeuern und dann sofort nach links oder rechts auszuweichen. Gegentreffer finden dann kaum statt, und nach einigen Wiederholungen streckt der Kontrahent die Fausthandschuhe. Verliert Foreman einen Kampf, dann muß er noch einmal gegen die vorletzte Dumpibacke antreten. Echter Spielspaß mag sich jedoch nicht einstellen. Die Zwei-Spieler-Option immerhin könnte für Freunde von Sportspielen genügend Anreiz zur Zufriedenheit bieten. •

Reinhard Schmidt/sma

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	5
Motivation	5
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

mies Gute kehrt zurück

Sein Debüt auf dem Game Boy feierte das Basketballspiel ALL-STAR CHALLENGE bereits im Oktober '91. Nun landete eine Fortsetzung in unserem Korb.

ALL-STAR CHALLENGE 2

System: **Game Boy,** VK-Preis: **ca.** 79 **DM,** Hersteller: **Ljn,** USA, Mustervon: **Acclaim.**

Endlich, nach gut ein anderthalb Jahren wartet Ljn mit dem zweiten Teil von All-Star Challenge auf. Eigentlich handelt es sich nur um eine erweiterte Version des Vorgängers; die zusätzlichen Court-Möglichkeiten machen das Spiel aber trotzdem auch für diejenigen interessant, die bereits den ersten Teil besitzen. Schade ist nur, daß der zweite Teil nicht kompatibel zum Vorgänger ist. Man benötigt z.B. zwei Module, wenn man gegeneinander spielen will. Die Optionen 3-Punkt-Wurf und One-on-One sind fast genauso gestaltet wie im ersten Teil. Beim One-on-One wurde nur eine Dunking-Möglichkeit (eine Art, den Ball in den Korb zu werfen) hinzugefügt. Besonders gut gelungen ist die Dunk-Competition. Dort können die verrücktesten Dunkings durchgespielt werden - zum Beispiel die "Einarmige Windmühle", ein Sprung mit 360°-Drehung, oder ein Rückwärts-Jam.



Die Grafik ist detailgenau; einzelne Spielersindsehrpräzise animiert. Und, obwohl die Hintergrundmusik bei einem Sportspiel eine eher untergeordnete Rolle spielt, hat man auf sie nicht gänzlich verzichtet. Treffererfolgsmeldungen werden nämlich mit einem kurzen musikalischen Zwischenspiel bedacht.

Alles in allem verdient dieses Spiel den Hit-Stern. Ich habe selten ein so gutes Sportspiel gesehen und dann auch noch auf dem Game Boy. Meine Meinung: exzellent! •

Reinhard'Schmidt/sma



ASM-WERTUNG

Grafik	10
Sound	10
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

nktion GroRputz

Kampfflugzeuge jagen mal wieder durch die Lüfte. Nicht nur im ehemaligen Jugoslawien, sondern auch auf dem Mega Drive in einem Action-Gemetzel in luftiger Höhe.

G-LOCAIRBATTLE

System: **Mega Drive,** empf. VK-Preis: **119,95 DM,** Hersteller: **Sega,** Japan, Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Nach Start des Spiels darf [man zuerst eine Karte des 'feindlichen Gebiets bewundern - und feststellen, daß diese für das Spiel bedeutungslos ist. Ein mutiger Druck auf die Start-Taste befördert einen dann in das Cockpit eines Düsenjägers und sofort mitten ins Gemetzel. Die Bordkanone hat eine eher mäßige Durchschlagskraft. Wenn ein Gegner aber sauber anvisiert ist, nuschelt eine Stimme "Fire". Dieser Aufforderung sollte man dann möglichst rasch folgen, denn mit einer jetzt abgefeuerten Luft-Luft-Rakete wird der Gegner zielsicher zerbröselt.

Die ersten Gegner sind rechte Knallköpfe und fliegen brav als Kanonenfutter ins Visier. Wenn genügend von ihnen in der vorgegebenen Zeit heruntergeholt worden sind, geht's in der nächsten Runde weiter. Hin und wieder wechselt die Perspektive, so daß man das eigene Flugzeug von hinten sieht - was aber nicht viel ändert. Irgendwann fliegt man dann auch durch Canyons - oder was die merkwürdigen Wände auch immer darstellen sollen, wobei die Crash-Gefahr relativ groß ist. Hat man genügend Stages geschafft, muß man nur noch den Flieger sicher auf dem Flugzeugträger landen, und die Mission ist geschafft. Nun kann man Punkte gegen Waffen und Panzerung tauschen.

Naturgemäß wird die Sache mit der Zeit immer schwieriger, was daran zu merken ist, daß die Zeit kürzer, die Anzahl der zu eliminierenden Feinde größer und deren Intelligenz höher wird: Sie haben nicht nur entdeckt, wie man diverse Kunststückchen wie Loopings fliegt, sondern auch herausgefunden, wie sie auf den Spieler feuern können. Der Feind scheint allerdings nur einen einzigen Flugzeugtypus zu kennen, den er in verschiedenen Farben bemalt. Zumindest sehen sich die Angreifer alle recht ähnlich. Die spärliche Hintergrundgrafik deutet an, ob man über Feld, Wasser oder Wohngebiete fliegt - doch für das Spiel selbst ist das seh...egal. Langer Rede, kurzer Sinn: Ein Glanzpunkt in Sachen Abwechslung ist G-Loc nicht gerade, doch der 3-D-Effekt ist ordentlich, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich irgendwo zwischen angenehm und etwas zu niedrig. Durchschnitt. •

AndreasLober

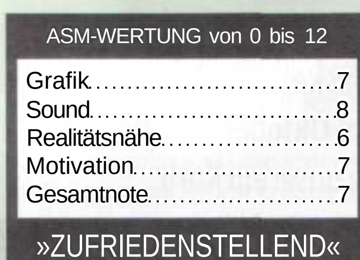
◄ *Sieht aus wie ein Kugelschreiber, ist aber keiner*



• *Skylla und Charybdis*



• *Freundlicher Hinweis*



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	7
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	7
Gesamtnote	7

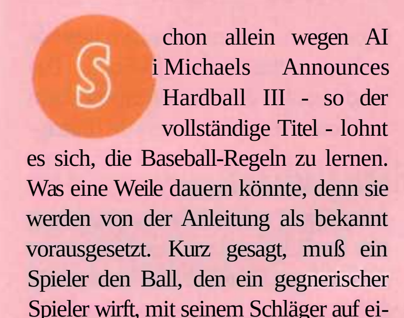
»ZUFRIEDENSTELLEND«

Harte Schläge, schnelle Bälle

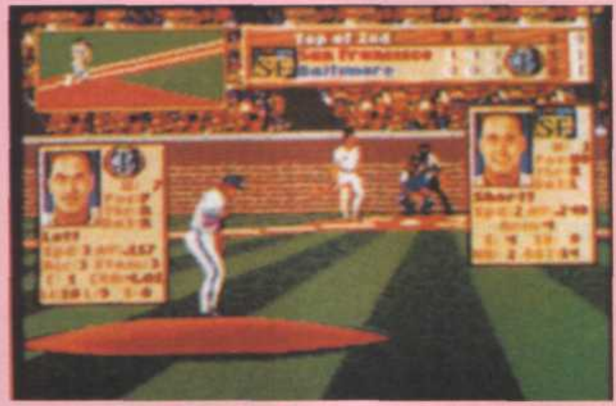
In Amerika ist es ein Nationalsport, bei uns kennt man vor allem die coolen Kappen und die harten Schläger: Die Rede ist von Baseball.

HARDBALLIII

System: **Mega Drive** *(Import)*, empf. VK-Preis: **129,95 DM,** Hersteller: **Accolade,** England, Muster von: **Hersteller.**



chon allein wegen Al Michaels Announces Hardball III - so der vollständige Titel - lohnt es sich, die Baseball-Regeln zu lernen. Was eine Weile dauern könnte, denn sie werden von der Anleitung als bekannt vorausgesetzt. Kurz gesagt, muß ein Spieler den Ball, den ein gegnerischer Spieler wirft, mit seinem Schläger auf eine Luftreise schicken; die andere Mannschaft versucht zu fangen. Während der Ball fliegt, können die eigenen Mannen ein oder mehrere Stationen weiter laufen. Wenn sie das ganze Feld umrundet haben, gibt'seinen Punkt.



• *Knüppelhart, dieses Spiel*

Natürlich hat dieser Sport auch noch jede Menge Feinheiten und Sonderregeln, aber die bekommt man im Laufe der Zeit schon mit. Und wir wollen hier auch keine philosophische Abhandlung über Baseball im allgemeinen und besonderen halten, sondern uns anschauen, was in den Tiefen das Cartridges so schlummert.

Da wären Optionen über Optionen. Vom puren Management bis zur totalen Kontrolle ist so ziemlich jede Zwischenstufe einstellbar. Auch in bezug auftaktische Feinheiten werden die anspruchsvollsten Wünsche erfüllt. Die Feldspieler können unterschiedlich plaziert und, wenn sie tatsächlich ins Spiel kommen, natürlich auch gesteuert werden. In der Aufmachung wären noch ein paar Verbesserungen drin: Die zu- und abschaltbare Musikuntermalung ist nicht gerade chartverdächtig, das Geplapper des Fernsehkommentator Al Michaels nervt auf die Dauer wegen ständiger Wiederholung der gleichen Sätze. Platz und Spiel sieht man aus verschiedenen Perspektiven, mit kleinen Einblendungen hier und da. Die Grafik wirkt trotzdem etwas fad, und auch die Animation ist nicht gerade perfekt. Richtigstörend istdas abernicht.

Die spielerischen Feinheiten von Baseball werden allesamt berücksichtigt, Taktik, Auswechseln, Homerun... Ein kleine Warnung: Wer sich schnell frusten läßt, sollte besser die Finger von diesem Spiel lassen, denn bis man seinen ersten Punkt erzielt hat, kann es, auch nachdem man die Regeln kapiert hat, noch ein paar Stündchen dauern. •

AndreasLober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik/Animation	9/7
Sound	4
Spielablauf	11
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Grünes Uergnügen

Wer an sonnigen Wochenenden Golfer beobachtet, bekommt vielleicht Lust, sich auch an diesem Sport zu versuchen. Dank hoher Preise ist dieses Vergnügen für Normalsterbliche jedoch kaum erschwinglich, was dazu führt, daß man es vielleicht zu Mause mit WORLD CLASS LEADERBOARD versuchen möchte.

WORLD CLASS LEADERBOARD

System: **Mega Drive,** empf. VK-Preis: **120 DM,** Hersteller: **US Gold,** England, Muster von: **Hersteller.**



olf ist ein beschaulicher Sport, und so drängt auch bei World Class Leaderboard die Zeit nicht. In aller Ruhe kann man Schlagrichtung und Schlägerart auswählen. Außer normalen Schlägen kann man den Ball noch in besonders hohem oder extra-flachem Bogen durch die Landschaft befördern. Für die Schlagstärke ist dann ein gutes Timing erforderlich, dader Schlagstärken-Indikator rasant hochsaust. Noch etwas verzwickter ist es, wenn Ihr dem Ball einen Drall verpassen wollt. Natürlich wurde auch an unterschiedliche Bodenbeschaffenheit gedacht, und der Wind, der die Wolken in etwas lächerlich-ruckeliger Weise vorbeitreibt, beeinflußt auch den Ball.



• *Nurnichtbunkern*

Wer einen Ball gegen einen Baum knallt, wird mit einer dummen Bemerkung belohnt, während ein paar Leute klatschen, wenn Ihr ihn irgendwann doch ins Loch befördert habt. Sonst befindetsich der Lautsprecher weitgehend im Tiefschlaf, vom Titelmelodiechen einmal abgesehen. Die Landschaft ist recht nett gezeichnet, so daß man sich gerne unter einen der schattigen Bäume legen würde - aber Spektakuläres auf diesem Gebiet bietetein Golf-Spiel natürlich nicht.

Schön auch, daß man in einem kleinen Feld an der Seite den Kurs von oben sieht - inklusive fliegendem Ball. Eine ganze Menge verschiedener Spiel- und Wertungsoptionen stehen zur Auswahl, was recht beachtlich aussieht, aber eigentlich nicht gebraucht wird. Wer gerade keinen Mitspieler neben sich sitzen hat, kann auch gegen den Computer antreten, dieser übernimmt gerne den Part eines Gegners mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad.

Richtig Spaß macht das Golfen aber dann, wenn man sich um den Bildschirm drängt, denn den besten Freund niederzumachen bringt's einfach mehr, als dem Computer zu zeigen, wer Herr im Hause ist.

Zugegeben, überkomplex ist das Programm nicht, aberwas soll's? Hauptsache, es macht Spaß! Und das tut World Class Leaderboardsicherlich. •

AndreasLober

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Kategorie	Wertung
Grafik	9
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

fldler im Sturzflug

SUPER STRIKE EAGLE

System: **SuperNES,** empf. VK-Preis: **ca. 120 DM,** Hersteller: **MicroProse,** Muster von: **Hersteller.**

Auf dem PC sind die Fl 5-Flugsimulatoren von Microprose nicht zuletzt wegen ihrer hohen Realitätstreue bekannt. Fast jede Taste des PC-Keyboards ist mit einer Funktion belegt. Wie soll man eine solche Simulation vernünftig auf eine Konsole mit lediglich sechs Steuerknöpfen umsetzen? Ganz einfach, man verzichtet auf die super-originalgetreue Steuerung, läßt das Fahrwerk automatisch einklappen und packt dafür bei der Grafik noch mal kräftig einen drauf.

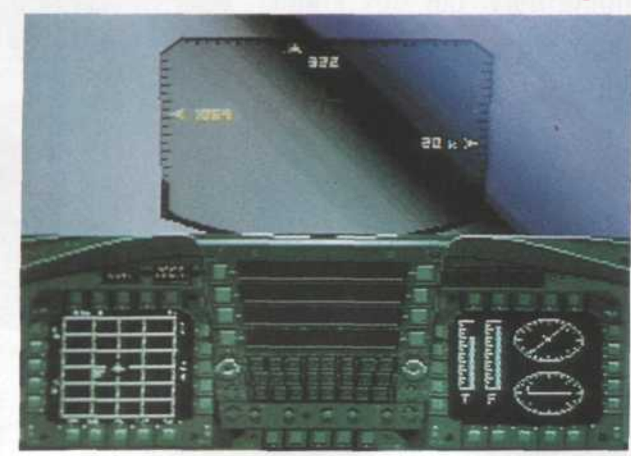
Zugegeben: Von dem, was ein alter Flugi-Fan unter einem richtigen Simulator versteht, ist der Strike Eagle noch weit entfernt. Was *Microprose* hier jedoch mit den relativ wenigen Steuermöglichkeiten des SNES-Pads auf die Beine gestellt hat, kann sich schon sehen lassen. Auf jeden Fall kommt hier wesentlich mehr Flugi-Action rüber als bei *Pilot Wings* oder *Blazing Skies*, die bisher die einzigen aeronautisch angehauchten Module für Nintendos Daddelkiste darstellten.

Bei Super Strike Eagle übernimmt der Spieler diverse Tag- und Nachtmissionen auf den verschiedenen Kriegsschauplätzen der Welt *(Lybien, Golf, Korea, Kuba)* undzeigt den bösen Aggressoren so richtig, was eine Harke ist. Dazu startet er seinen Vogel entweder von einer Landebahn oder einem Flugzeugträger. Auf einem PC-Simulator kann so ein Start bereits der Grundfürein frühzeitiges Game Oversein, auf dem SNES ist die ganze Sache jedoch relativungefährlich. Wer in der Lage ist, eine Taste ungefähr eine Minute lang gedrückt zu halten, hat die Kiste schon in der Luft. Sind nach dem Start zufällig Gegner in derNähe, schaltetdas Game auf Cockpitansicht, und man kann sich mit Radar, Raketen, Chaffs und Flares die Lufthoheit sichern. Sind alle Gegner erledigt, wird auf Kartenansicht umgeschaltet, und der Adler fliegt eine Weile durch die Gegend, biser entweder auf neue Angreifer trifft oder ein Bodenziel ausmachen kann. Bei Bodenzielen fängt dann der Spaß so richtig an. Ähnlich wie bei unserem "Spiel des Monats" Strike Commander sind Bodenziele nämlich keine mickrigen, einfarbigen Polygonhütten, sondern stufenlos rotierende und gezoomte Mode-7-3D-Grafik. Das Flugzeug ist in einer Satellitenperspektive zu sehen, während unter ihm die Bitmap-Welt von den Spezialchips des SNES in nie zuvor gesehener Qualität bewegt wird. Mit einem Druck aufs Pad dreht die Maschine über den Flügel ab, knallt aus 3000 Metern Höhe auf eine Kleinstadt hinab und zoomt dabei auch den kleinsten Kieselstein bildschirmfüllend heran.

Ist man stolzer Besitzer eines zweiten Joypads, kann ein Mitspieler den Waffenleitstand übernehmen und die bösen Feinde mit Raketen beharken, während man sich ganz aufs Fliegen konzentriert. Nach abgeschlossenem Einsatz geht's zurück zur Landebahn oder zum Flugzeugträger, wo man die Mission notfalls auch durch rechnergestütztes Landen beenden kann.

Hinzu kommt noch der fetzige Soundtrack mit digitalisierter Sprache. Da sieht man mal, zu welchen Spitzenleistungen das SuperNES auch ohne Zusatzchips fähig ist. Auch wenn das richtige Feeling bauartbedingt auf Konsolen schwer zu realisieren ist, stellt Super Strike Eagle das Referenz-Game in Sachen Flugsimulator aufdemSNESdar. •

tom



▲ Banditen auf 12 Uhr





• Da schießt doch wer...



▲ ...mal nachsehen...



▲ ... runter kommen Sie alle..



▲ ...upupand away!



• Abheben vom Flugzeugträger

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	1 1
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



Spielend lernen, lernend spielen

Der kleine Alien ADI hat inzwischen Englisch gelernt. Seine Kollegen Quarky & Quaysoo dagegen möchten Euch das Leben im Physikunterricht erleichtern. Und das Malprogramm Kid Pix hat jetzt auch die Amigas infiziert. Wer dagegen lieber noch für den Urlaub in Italien ein paar Vokabeln auffrischen will, kann auch das mühelos tun. Viel Abwechslung also, und für jeden was dabei.



▲ *Turbo Science: Spielerisch Physik lernen*

ADIENGLISH

System: PC, geplant für: **Amiga, Atari ST,** VK-Preis: **ca.** 80 DM, Hersteller: **Coktel Vision/EuroPress,** England, Muster von: **Europress,** England.

Hallo, Adi ist wieder da. Seit er Euch vor ein paar Monaten zum ersten Mal getroffen hat, ist er entweder selbst noch mal zur Schule gegangen oder hat ausgedehnten Urlaub in England gemacht, denn außer in seiner Muttersprache Französisch könnt Ihr Euch jetzt auch bestens auf Englisch mit ihm unterhalten.

Der kleine Alien hilft Euch bei allen Euren Schulaufgaben, auch wenn Ihr noch kein Französisch könnt, was bisher Grundvoraussetzungfüreine Zusammenarbeit war. Alle wichtigen Fächer sind bei Adi vertreten, Ihr seid bei dieser Serie nicht nur auf Englisch-Übungen beschränkt, auch Mathe usw. macht mit Adi sehr viel mehr Spaß. Die Aufteilung ist so vorgenommen, daß Ihr Euer Lerntempo selbst bestimmen könnt. Es gibt keine vorgegebene Reihenfolge, in denen Ihr die Übungen absolvieren müßt. Was und wie lange Ihr übt, bleibt völlig Euch selbst überlassen.

Ein Punktsystem belohnt Euch für besondere Leistungen. *(Die Punkte werden übrigens gespeichert ...)* Auch an eine Selbstkontrolle wurde gedacht: Auf einem speziellen Bildschirm könnt Ihr immer nachsehen, wie oft Ihr ein Fach schon geübt, wie gut Ihr dabei abgeschnitten habt und was Euch sonst noch so über Eure Fortschritte interessieren könnte. Die eingebauten kleine Spiele wurden natürlich auch hier nicht vergessen. Entspannung muß schließlich sein!

Die Adi-Serie entspricht zwar nicht dem deutschen Lehrplan, ist aber eine kurzweilige und sehr interessante Unterstützung der verschiedenen Fächer. Pläne, die Serie auch in einer deutschen Übersetzung auf den Markt zu bringen, existieren zwar, eine Entscheidung ist aber leider immer noch nicht gefallen. So werden auch weiterhin zwangsläufig zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen: Zum einen wird das Wissen in den jeweiligen Fächern erweitert, zum zweiten werden, je nach Fassung, die Englisch-bzw. Französisch-Kenntnisse aufpoliert -undzwarbishinzumAbitur. •

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Positiv:	Leichtes Lernen mitviel Spaß
Negativ:	Immer noch nicht in Deutsch erhältlich
Lerneffekt:	10
Gesamtnote:	9
»GUT«	



▲ *ADI - Alien-Nachhilfe*

QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE

System: **PC** *(386SX, 640 KB, VGA, Festplatte, Maus, unterst. Thunderboard, Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, AdLib, Roland),* geplant für: **Mac,** VK-Preis: **ca. 110** DM, Hersteller: **Sierra On-Line,** USA, Mustervon: **Hersteller.**

Schul-Software ist in. Und sie wird immer besser. Vorbei sind die Zeiten, in denen trockenes Zeug gebüffelt wurde und sich allenfalls lange Wörterlisten auf dem Bildschirm langweilten. Edutainment *(eine Zusammenfassung aus Entertainment und Education)* heißt die Zauberformel, mit der sich neben Coktel Vision besonders Sierra On-Line einen Platz in der Geschichte der Software sichern will. Kein Wunder, vertreibt Sierra in Amerika doch auch die Produkte von Coktel, und das mit sehr viel Erfolg...

Turbo Science soll einen schnellen und problemlosen Einstieg in die Welt der Physik ermöglichen. Wieder sind es *(diesmal sogar zwei)* Aliens, die mit ihren Eskapaden den Lernstoff auflockern und ihn auf zwanglose Weise näherbringen wollen. Die Grafik ist im Comic-Stil gehalten, der Sound schön schräg und die Steuerung denkbar einfach. Im Übungsmodus kann man sich in die verschiedenen Szenen der Hauptkarte klicken und dort mit Geräten wie Mikrophon, Voltmeter oder einfach durch Anklicken mit dem Auge-Icon jede

Education

Menge interessante Details über die dort dargestellten Gegenstände, Bauten oder Leute einholen.

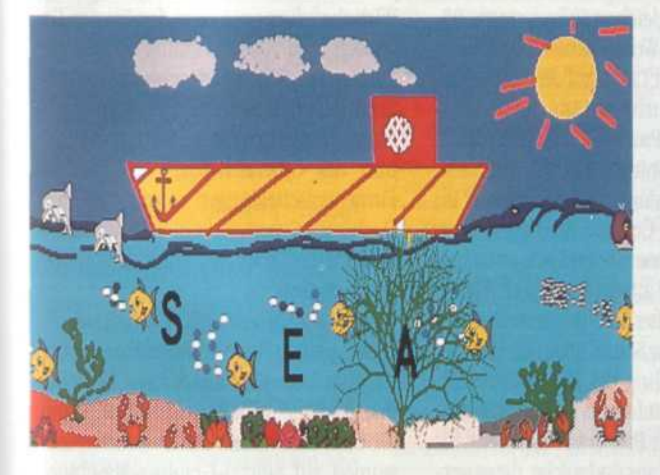
Diese Infos braucht Ihr auch, um die nachher gestellten Fragen richtigbeantworten zu können. Wohin wirdeine Magnetnadel am ehesten zeigen: auf das Süd- oder das Nordende eines Magneten oder auf eine Büroklammer? Was ist der Vorteil von fossilen Brennstoffen? Daß sie sich immer wieder generieren oder daß es noch so viel davon gibt? Wo bewegt sich die Luft schneller - unter oder über dem Flügel eines Flugzeugs? Fragen gibt es ohne Ende, wenn Ihr nicht weiterwißt, zeigt Euch ein kleiner Professor die richtige Antwort. Ein Klick auf das Buch dagegen verweist Euch auf die entsprechende Seite in dem beiliegenden Buch, das eine Menge interessanter Fakten aufweist, ohne jemals trocken zu wirken. Ein Programm also, das trotz des abschreckenden Titels echt Spaß macht-falls man einigermaßen Englisch kann.

Eines allerdings sollte nicht verschwiegen werden: Hat Euer Rechner nicht die mindestens erforderlichen 560 KB RAM, kommt Ihr um die Einrichtung einer Bootdisk nicht herum. Dafür aber soll Turbo Science demnächst auch auf deutsch erscheinen. SagtSierrazumindest. •

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Sehr witzig gemacht und trotzdem gut
Negativ: Leider noch nichtauf deutsch
Lerneffekt:..10
Gesamtnote:..9

»GUT«



▲ Manruftnur. "Flipper..."



• Tischlein-deck-Dich

KIDPIX

System: **Amiga** *(auch 1200, 1 MB RAM, Maus, auf Festplatte installierbar),* geplant für: **Mac,** PC *(Windows),* VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: **Broderbund,** USA, Muster von: Electronic Arts, England.

Bekannt sind (echte) Künstler dafür, daß sie rein nach dem Gefühl arbeiten und sich nicht die Bohne um Vorschriften oder Anleitungen scheren. Ganz ohne Anleitung kommt auch dieses Malprogramm für die jüngsten Nachwuchspinsler aus.

Das ist auch sehr sinnvoll, schließlich können die wenigsten Nachwuchsgenies bereits im zarten Alter von vier Jahren Handbücher wälzen und komplizierte Erklärungen umsetzen. Bei Kid Pix schnappt man sich ganz einfach die Maus, und schon geht's los. Und damit auch die ganz Kleinen gut zurecht kommen, wurde speziell für sie die Menüleiste, mit deren Hilfe die zahlreichen Optionen aufgerufen werden, noch einmal kräftig abgespeckt.

Die vielen Möglichkeiten, die Kid Pix bietet, lassen viel Raum für die Phantasie. So hat jeder Pinsel nicht nur seine eigenen Geräuscheffekte, sondern kann neben dem ganz normalen Malen auch Sternchen versprühen, tropfen, quietschen und herumspritzen. Das Alphabet kann sprechen, und über 100 bunte Stempel machen die ersten Gehversuche zu einem Vergnügen. Ist das Kunstwerk nicht zur vollen Zufriedenheit ausgefallen, wird der ganze Bildschirm wie ein Feuerwerkwieder ausgelöscht.

Mit Kid Pix ist stundenlanges Spielvergnügen garantiert. Gerade weil die Eltern nicht ständig eingreifen müssen *(beim Test brachte nicht einmal ein reichlich lebhafter Vierjähriger das Programm zum Absturz),* haben die jüngsten Sprößlinge Gelegenheit, ungestört nach Herzenslust zu probieren. •

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Einsteigen und loslegen
Negativ: -
Lerneffekt:..........................9
Gesamtnote:.........................9

»GUT«

CAPPUCINO

System: PC, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: **Bodo Rehder Software-Entwicklung**, 2103 Hamburg 95, Muster von: **Hersteller**.

Bella Italia! Mit ein paar Brocken Italienisch macht der Urlaub dort noch viel mehr Spaß. Sehr preiswert könnt Ihr zu einem Grundwortschatz kommen, wenn Ihr Euch Cappucino zulegt; der schmeckt nicht nur gut, sondern ist auch leichtverdaulich.

Das Programm, mit dem vorgegebene und eigene Vokabeln gepaukt und sowohl die Aussprache als auch die grammatikalischen Grundbegriffe gelerntwerden können, ist als Share-Version zum "mal Reinriechen", aber auch als Vollversion erschienen. Es wurde von einer Pädagogin mit langj ähriger Erfahrung auf dem Gebiet entwickelt, und man merkt auch sehr schnell, daß bei diesem Sprachkurs ein Fachmann *(bzw. eine Fachfrau)* am Werk war. Alles wird auf einfache, fast karge Weise, aber leicht verständlich dargestellt, man hat keine Hemmungen, sich mit dem Computer zu unterhalten *(der lacht wenigstens nicht, wenn man dasselbe Wort zum x-ten Mal verkehrt ausspricht).*

Was in der Share-Version oft nur angerissen werden konnte, wird in der Vollversion in vielen zusätzlichen Kapiteln und Übungen so weit vertieft, daß Ihrschließlich im Stande sein werdet, eigene Sätze zu bilden und Euch in fast jeder Situation auszudrücken. Klar, das Spielelement kommt hier genau wie die Grafik deutlich zu kurz, aber auch "konventionelle" Programme haben ihre Existenzberechtigung, besonders wenn sie so gut durchdacht sind wie in diesem Fall. Nur der Preis ist vielleicht etwas hoch gegriffen, vergleichbare Kurse in Buchform sind da schonfürwenigerGeldzuhaben. •

tl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: Sehr umfassend
Negativ: Zu teuer
Lerneffekt:..........................9
Gesamtnote:.........................8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

neues aus Liverpool

Wir leisten Aufklärungsarbeit! Hier erfahrt ihr nicht nur, wo die kleinen Lemminge herkommen, sondern auch, was sonst noch alles von Psygnosis zu erwarten ist.

Aus Liverpool kamen und kommen nicht nur gute Bands, sondern auch einige spektakuläre Software-Produkte. Das in Liverpool ansässige Softwarehaus Psygnosis z.B. hat sich nicht nur mit der Erfindung der Lemmings als tauglich erwiesen. Diese Leute planen, uns mit weiteren Hits aus ihrer Spieleschmiede heimzusuchen. Wollen wir uns das wirklich antun?Abernatürlich wollen wir!

HiredGuns spielt auf einem Planeten in einem Sonnensystem namens Luyten. Man schreibt das Jahr 2707. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Söldners, der den Auftrag hat, eine Geisel zu befreien. Auf dem Planeten, der von der Bevölkerung scherzhaft "Friedhof" genannt wird, gibt es nur wenige bewohnbare Zonen. Der Spieler muß eine Zone nach der anderen durchkämpfen, um seinen Auftrag zu erfüllen. Das hört sich bis jetzt ja alles recht gängig an, deshalb kommen wir jetzt auf die Besonderheiten von Hired Guns zu sprechen: Spannend wird es erst richtig, wenn mehrere Spieler sich der beschriebenen Aufgabe widmen. Bis zu vier Personen können sich gleichzeitig über Maus, Joystick und Tastatur am Geschehen beteiligen. Das eigene Konterfei kann digitalisiert und verwendet werden, damit es nicht zu Verwechslungen kommt.

Für jeden Spieler steht ein eigener Bildschirmbereich zu Verfügung, in dem die jeweiligen Sichtbereiche in dreidimensionaler Grafik gleichzeitig angezeigt werden. 8 MB Daten sowie 1,2 MB Sound und Effekte versprechen visuellen und akustischen Ballerspielspaß. Geplant ist Hired Guns für Amiga und PC und soll im Juli auf den Markt kommen. Wir sind gespannt.

Ebenfalls hektisches Ballern präsentiert Psygnosis mit Walker. Hier mußte ebenfalls die Zukunft der Menschheit herhalten, denn dieses Game spielt im 24. Jahrhundert. Auf der futuristischen Erde tobt ein Krieg zwischen zwei Kontinenten, der in die letzte, entscheidende Phase eintritt: Die feindlichen Truppen reisen in der Zeit zurück, um den Krieg in der Zukunft nachhaltig zu beeinflussen. Nachdem sich die beiden Truppen in der Zeit bereits reichlich ausgetobt haben, bleibt nur noch ein einziger Walker-Kampf roboter übrig, der natürlich vom Spieler gesteuert wird. Durch die verschiedenen Kriege der Menschheitsgeschichte muß sich der Walkerpilot nun durchballern, um der Erde in der Zukunft Frieden zu schenken.



• *Microcosm: Neue Reise ins Ich*



A Istes ein Flugzeug? Ist es ein Vogel...

Gewummert wird auf einem mehrfach parallelscrollenden Bildschirm. Für die Bewegungen des Walkers wurden 81 verschiedene Einzelbilder verwendet. Bis zu 32 Feinde erscheinen gleichzeitig auf einem 90-f arbigen Screen. Wenn das nichts ist! Walker kommt in diesen Tagen auf den Markt, vorerst allerdings nurfür den Amiga.

Combat Air Patrol ist ein Flugsimulator, der wieder einmal den Golfkrieg nachstellt. Schon wieder ein Flugsimulator? Im Prinzip ja, aber Combat Air Patrol ist so ziemlich der schnellste und actionreichste Flugi, der bisher auf dem Amiga erhältlich war. Absolut sanftes Scrolling, eine Spitzengrafik, packender Sound und ein bisher unerreichtes Handling des Fliegers, verbunden mit einer einfachen Bedienung, machen Combat Air Patrol zu einem Muß für Flugsimulator-Fans und solche, die es werden wollen. Auch dieses Amiga-Game soll in diesen Tagen zu den Händlern kommen..

Nicht weniger kriegerisch geht es in Spear of Destiny für den PC zu. Der Nachfolger des hierzulande indizierten Wolfenstein 3D spielt wieder in dem Gemäuer einer Burg. In dieser Burg hat ein böser Diktator einen magischen Speer versteckt. Dieser Speer vermittelt ihm die Macht, die erbraucht, um die ganze Welt zu erobern.

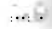
Ganz klar, daß irgend jemand in die Burg eindringen muß, um den Speer zu stehlen. Ebenfalls ganz klar, daß dies der Spieler von Spear of Destiny ist. Noch viel klarer ist, daß der Speer von einer Unmenge Soldaten bewacht wird, deren Outfit verdächtig nach deutschen Landsern und SS-Personal aussieht. Psygnosis hat sich mit Spear of Destiny dem Virtual-Reality-Boom angeschlossen. In einem einzigartig scrollenden dreidimensionalen Labyrinthkomplex bewegt sich der Spieler durch diverse Stockwerke, um die Gegner mit gezielten Schüssen und realistischer Sounduntermalung ins Jenseits zu befördern. Spear of Destiny wird wie sein Vorgänger in Deutschland nicht erhältlich sein, da es bereits jetzt von der BPS auf den Index gesetzt worden ist.

Die Perle der Neuheiten haben wir uns natürlich für den Schluß aufgehoben. Der Wirtschaftskrieg zwischen den Firmen Cybertech und Axiom nimmt bedrohliche Formen an. Schließlich schleicht sich ein Agent des gegnerischen Unternehmens mit einem miniaturisierten Robot in das Gehirn des Cybertech-Chefs ein, um die Firmenentscheidungen zu manipulieren. Doch auch Cybertech ist nicht tatenlos und schickt einen Mann hinterher, der das Übel beseitigen soll.

Ganz im Stil des Films "Die fantastische Reise" geht es dann in Microcosm auch ab. Auf einem CD-ROM für den PC befinden sich über 500 MB an Grafik und Sound, die es in sich haben. Die Zwischenszenen wurden auf Silicon-Graphics-Maschinen gerechnet, was eine Garantie für höchste Qualität und abgefahrene Animationen bedeutet. Bei einer Abspielrate von bis zu 60 Frames pro Sekunde bei maximal 32768 Farben ist die Qualität der Bilddarstellung kaum zu überbieten.

Sechs verschiedene Körperbereiche müssen durchquert werden, bevor dem Bösewicht das Handwerk gelegt werden kann. Abgerundetwird das Ganze noch durch die Musik von Rick Wakeman. Wir haben die Bilder gesehen, wir warten auf das Spiel! Erhältlich sein soll Microcosm im Herbst '93.

Psygnosis hat sich wieder einmal mächtig ins Zeug gelegt. Wir hoffen, daß uns und Euch auch in Zukunft Spiele der besten Qualität von dieser Firma erreichen. •



Harald Evers schreibt exklusiv für die ASM:

Von monitoren, mausen & ministern...

Einen ungewöhnlichen Lokaltermin gab es kürzlich in Bonn, jener schönen Stadt am Rhein, in der sich das Schild "CD" an ungewöhnlich vielen Autos befindet. Richtig - hier sind Diplomaten unterwegs, Politiker, Parlamentarier und Minister. In Scharen durcheilen sie die Stadt, von einer Tagung zu anderen, von dieser Konferenz zur nächsten.

Der richtige Boden also, um Öffentlichkeitsarbeit zu leisten - wiewohl es auch schwierig erscheinen mag, eine größere Menge jener CD-dekorierten Autos zur gleichen Zeit in Richtung des Steigenberger Hotels Venusberg zu lenken. Indes - es gelang. Geladen hatten die Micro-Prose GmbH Deutschland in Zusammenarbeit mit der DGFF, der Deutschen Gesellschaft zur Förderung der Freizeitwissenschaften. Ein "Parlamentarischer Abend" stand auf dem Programm-ein Versuch, Informations- und Aufklärungsarbeit in Sachen Video & Computerspiele zu leisten. Die DGFF ist eine renommierte Vereinigung von Soziologen, Pädagogen und Volkswirtschaftlern unter Leitung von Prof. Dr. R. Körte und der Geschäftsführung des MdB Dr. A. Herkenrath. Man hatte sich der speziellen Fragen angenommen, die unsere aufsteigende Videokultur mit sich bringt: Verdummen unsere Kindervorden Monitoren, werden Gewaltpotentiale geweckt, findet soziale Vereinsamung statt oder aber: Ist das kommerzielle Spiele-Angebot vornehmlich schlecht - und damit bedenklich?

Es referierten Prof. Dr. Henning Haase von der Uni Frankfurt, Prof. Dr. Rainer Körte von der FH Dortmund, Uwe Fürstenberg von der MicroProse GmbH sowie auch der Kabarettist Jürgen Scheller. Anwesend waren an die 40 (!) Bonner Parlamentarieraus allen Bereichen. Und möglicherweise erlebten sie eine kleine Überraschung.

Prof. Dr. Haase nämlich, *{wohlgemerkt: ein unabhängiger Wissenschaftler von der Uni Frankfurt, und Kommunikationspsychologe)*, bezog Stellung zu den gängigsten Vorurteilen der Gesellschaft gegen die Computer- und Video-Spiele-Kultur und trat den meisten davon entschiedenentgegen:

1. Einengung der persönlichen Interessen; 2. Soziale Vereinsamung; 3. Verhinderung der Kreativität; 4. Beeinträchtigung der kommunikatorischen Fertigkeiten; 5. suchtähnliche Steigerungsphänomene; 6. ideologische Indoktrination; 7. Steigerung der Aggressivität; 8. BeeinträchtigungkörperlicherFitneß.

Prof. Dr. Haase konnte für all diese Vorurteile keine stichhaltige Beweisführung sehen, bemängelte das vorgefertigte Menschenbild, das Video-Spiel-Fans auferlegt wird und sah sogar etliche Chancen, erzieherisch und psycho-sozial wünschenswerte Entwicklungen durch Videospiele zu unterstützen.



(v.l.n.r) Uwe Fürstenberg, Prof. Haase, Dr. Herkenrath, Gerda Dempwolf, ▼ Prof. Korte, Jürgen Scheller



▲ Small-Talk nach dem offiziellen Teil: Alison Fennah, PR Manager Microprose (rechts), und Gerda Dampwolf (Mitte)

Professor Dr. Körte, der ebenfalls zu dem Themenkreis referierte, machte auf verschiedene Punkte aufmerksam, die trotz der unangemessenen, klischeehaften Urteile zu den echten Problemen zählen. Hauptsächlich die mangelnde Kommunikation untereinander, die während des Spielens auftritt, war in seinen Augen ein Rückschritt gegenüber den "echten", traditionellen Brett- oder Sportspielen. Er rief Eltern dazu auf, hier Verantwortung zu übernehmen, und für eine günstige, die Kommunikation fördernde Spiele-Auswahl zu sorgen. Auch mitden Kindern *{die dem Reiz der Spiele allzu leicht erliegen)* die Verantwortung gegenüber illegalen Raubkopien zu teilen, sei ein wichtiges Anliegen. Eine angemessene Kontrolle durch die Eltern über die Qualität und die Machart des Softwarebesitzes ihrer Kinder könnte einige der wichtigsten Probleme wesentlichentschärfen.

Dieser "Parlamentarische Abend" war gewiß ein Erfolg. Durch die fundierte, fachliche Aufarbeitung der Problemfragen, den entschiedenen Anspruch auf eine Korrektur der gängigen Vorurteile und das Argument, daß es sogar Perspektiven für einen wünschenswerten, erzieherischen Aspekt gibt, dürften - so steht zu hoffen - etliche Parlamentarier mit einem neuen Verständnis für Computer- und Videospiele nach Hause gegangen sein. Somit ist auch die Hoffnung berechtigt, daß aktuelle Fragen zu diesem Thema künftig in den politischen Foren angemessener behandelt werden. •

HaraldEvers

Interview mit Tim Chaney, dem Marketing Direktor von Virgin Europe

Quo uadis, [omputerspie!

ASM: Glauben Sie, daß sich die Computer schneller entwickeln als die Erfahrungen der Programmierer?

Tim Chaney: Programmierer und Entwickler holen die Technik nicht ein, es sei denn, der Markt stagniert. Dies war einer der Gründe, warum der Commodore 64 und der Spectrum so gut ausgenutzt wurden, denn die Technik blieb damals an diesem Punkt zunächst stehen. Ich denke, daß der Konsolenboom noch etwa zwei Jahre anhält; was danach kommen wird, ist wesentlich größer als der heutige Konsolenmarkt. Wenn man sich 7th Guest anschaut, das mitFull-Motion-Video arbeitet, weiß man, daß die Zukunft viele innovative und aufregende Projekte bereithält.

ASM: Haben wir nicht einen Punkt erreicht, an dem man den Sinn der Computer in Frage stellt, wenn alles zu realistisch wird? Es ist eine Form von Unterhaltung und Flucht. Nichts bleibt der eigenen Vorstellung vorbehalten?

T.C.: Das liegt nur daran, daß wir für eine kleine Zielgruppe arbeiten. Ja, wir bieten Fluchtmöglichkeiten. Wenn man Programme erst auf CD-ROM ausliefert, erreichen wir auch eine breitere Zielgruppe. Es wird zu einem Teil des alltäglichen Lebens werden - so wie Fernsehen. Zur Zeit findet man Spielmaschinen zumeist in Schlafzimmern oder an anderen Orten, wo sie nicht der ganzen Familie zugänglich sind. Wir glauben, daß zukünftige Computer in dem Raum aufgestellt werden, wo sich alle treffen. Wir versuchen, uns nicht zu stark im Bereich Multimedia und Edutainment zu engagieren. Die Computer oder Programme geben dem Benutzer, was er möchte, ob es ein Spiel, ein Lernprogramm oder Musik ist. Das Wort Spiele kann sogar im abfälligen Sinne genutzt werden. Es wird so viele andere Bereiche geben, daß jeder dadurch angesprochen wird. Betrachtet man z.B. 7th Guest: Ist das etwa ein Spiel? Es ist mit Sicherheit unterhaltend. Sie müssen dort aktiv handeln, verschiedene Aufgaben und Puzzles lösen und auch Videoszenen beobachten. Man benötigt Intelligenz, um es zu spielen, aber keine Augen-Hand-Koordination. Spiele, die wir heute kennen, werden nur einen kleinen Teil des künftigen Marktes ausmachen. 1994 wird ein sehr hartes Jahr werden, der Marktanteil der Konsolen wird weiter ansteigen und jeder wird Produkte für das CD-ROM anbieten, das 3DO wird veröffentlicht, die Mac-CD soll auf den Markt kommen, und CD-ROM für die Konsolen werden von der Industrie angeboten werden.

Ich denke nicht, daß die verschiedenen Märkte ineinander verschmelzen werden. 1995 wird es einen Quantensprung bei der Hardware geben. Ich weiß noch nicht, welches System gewinnen wird, denn das wird stark davon abhängen, wo die Computer zu Hause aufgestellt werden. CD-ROMs werden zum Standard in jedem Rechner. Dann hat man das Spielzeug für das Kind im Mann.

ASM: Setzen Sie viel Vertrauen in das Philips CDI-System?

T.C.: Das System Zwei mit dem FMV-Chip (Full-Motion-Video) wird einiges an Verbesserungen bringen, doch die Philips-Maschinen sollen ja weiterhin aufwärtskompatibel sein. Das eigentliche Problem ist, daß die Philips-Software nicht besonders gut ist, aber ich denke, daß sie das inzwischen gemerkt haben und ändern werden. Die Tatsache, daß Guest mit weiteren Titeln auf dem CDI herauskommen wird, ist ein Schritt in die richtige Richtung. Bis jetzt wurde auf dem System immer nur mit Sprites gearbeitet. Guest wird das erste Spiel mit FMV sein, und ich denke, daß das sehr eindrucksvoll sein wird.

ASM: Es scheint ein großes Problem in der Industrie zu geben, da es für neue Programmierer nahezu unmöglich ist, dort herein zu kommen. Firmen benötigen Leute mit großer Erfahrung und engagieren daher Mitarbeiter, die bereits in diesem Geschäft tätig sind. Wenn man sich umschaut, hat es in den letzten zwei Jahren kaum neue Programmierer gegeben, die Software veröffentlicht haben. Zum Beispiel die Leute von Bullfrog oder die Bitmap-Brüder sind schon fast Veteranen. Sind Sie nicht besorgt, daß es in zwei Jahren einen Bedarf für neue Leuten gibt, diese aber nie eine Chance hatten, sich mit den neusten Geräten der Industrie vertraut zu machen? Ein Beispiel dafür sind die Konsolen und CDs. Niemand außerhalb der Industrie kann Programme für sie schreiben.

T.C.: Ich habe von Anfang an in der Industrie gearbeitet, zuerst mit US Gold, und ich kann mich daran erinnern, daß wir körbeweise Spiele von jungen Programmierern bekommen haben. Die meisten waren zwar nicht sehr gut. aber einige waren es wert, überarbeitet zu werden.

Ja, Sie haben einen interessanten Punkt angesprochen und ich muß zugeben, daß ich darüber noch nicht nachgedacht habe. Sie müssen aber auch zugeben, daß sich die Firmen im Cartridge-Markt engagieren müssen. Dieser unterscheidet sich jedoch völlig vom Computer-Markt. Die Risiken, die man auf sich nimmt, sind enorm. Man muß bereits vorher wissen, daß ein Spiel ein Hit werden wird. In Frankreich arbeiten einige junge Programmierer für uns - sie haben Another World geschrieben.

Aber Ihr Einwand ist durchaus berechtigt, wenn man sich neue Firmen wie TEAM 17 anschaut, an deren Produkten wir interessiert waren, die aber vor einem Jahr noch von Sega abgelehnt wurden, weil sie noch keinen kommerziellen Hit veröffentlicht hatten und außerhalb Englands nicht sehr bekanntwaren. TEAM 17 ist vielleicht das beste Team im UK, aber ich wette, daß sie in Deutschland oder Frankreich nicht die Nummer Eins sind, und das muß natürlich auch berücksichtigt werden. Leute wie zum Beispiel Psygnosis, Sierra und Microprose haben an ihrem Ruf jahrelang gearbeitet, und die Spiele würden daher Hits werden. Trotzdem hat sich Bill's Tomato Game nicht besonders gut verkauft. In der Zukunft benötigen wir Künstler, Trickzeichner; Programmierer werden weniger gebraucht, denn die Programme werden graphisch anspruchsvoller werden. Wir müssen außerdem Verträge mit Profimusikern abschließen, die kommerzielle Soundtracks komponieren können. Es sind Leute aus Hollywood und Disney, die das Rennen machen werden. Guest zum Beispiel hat Grafiken, die etwa 3000 Disketten in Anspruch nehmen würden, jedoch nur 17 KB eigentlichen Programmcode.

ASM: Waserwarten Sie noch für 1993 ?

T.C.: Ich denke nicht, daß es dieses Jahr dramatische Veränderungen geben wird. Die Leute werden sich näher mit CDs beschäftigen. Auf der letzten Konferenz in Dublin war dieses Thema in aller Munde. Dort sprachen Commodore, CDI und Ian Hetherington von Psygnosis über CD-ROMs. Das SuperNES und das MegaDrive werden weiter um Marktanteile kämpfen, wobei die Sega-CD hilfreich sein wird; und sowohl der Amiga als auch der PC werden ihre Anteile halten können.

ASM: Können Sie sich vorstellen, daß sich das CD-ROM nicht durchsetzt oder daß es ein Standard-System gebenwird?

T.C.: Beide Fragen kann ich verneinen. Es wird immer eine Vielzahl an Formaten geben; und auch wenn wir für einen kleinen Markt arbeiten, wird dieser stetig wachsen. Es gab bisher weder bei Computern noch bei Videokonsolen eine Standardmaschine, warum also sollte es eine Standard-CD geben. Unter Umständen wird es neun verschiedene CD-Maschinen geben.

ASM:DasKONIX-System?

T.C.: Hier sollten wir erst einmal abwarten und die Entwicklung im Auge behalten, aber es ist für junge Programmierer interessant, da es dort weder Einschränkungen noch Lizenzen geben wird; vorausgesetzt, wir werden es jemals sehen.

ASM: Vielen Dank, daß Sie Zeit für uns hatten.

Der BPS-Report: Schutz vor Schmutz?



A *Rudolf Stefen, der weithin bekannte* ***Ex- Vorsitzende der BPS***

Obwohl die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) schon seit gut 40 Jahren ihrer Arbeit nachkommt, ist sie vielen Jugendlichen erst durch das Aufkommen des digitalen Freizeitvergnügens bekannt geworden. Für uns Grund genug, das Für und Wider ihrer Arbeit einmal unter die Lupe zu nehmen.

Die Meinungen zur BPS gehen weit auseinander. Die Gegner sprechen von "typisch deutscher Bevormundung" und würden lieber der Selbstreinigungskraft des Markts vertrauen, halten die Indizierungskommission gar für eine "verkalkte Altherrenriege". Die Fürsprecher berufen sich auf den Schutz der nachwachsenden teutonischen Jugend vor "sozialethischer Desorientierung". Beide wollen offenbar nur unser Bestes.

Die Rolle der BPS

Der Gesetzgeber hat vor vielen Jahrzehnten entschieden, daß man eben nicht allein auf den gesunden Menschenverstand vertrauen könne, und daher ein Gesetz zum Schutz der Jugend erlassen. Die Jugend sollte damit allgemein vor zweifelhaften Darstellung in den Medien geschützt werden, also all dem, was möglicherweise oder sicher verrohend auf den Nachwuchs wirkt. Die Vorgaben sind streng: Gewalt als vorrangiges Mittel zur Konfliktlösung, Selbstjustiz, Metzeln zum Selbstzweck, Verherrlichung von Krieg und NS-Ideologie, Rassenhaß oder Pornographie, sexuelle Gewalt gegen Frauen und Kinder, Erniedrigung von Frauen, etc. dürfen nicht verherrlichend dargestelltwerden.

Doch die Erwähnung des Wortes "Nazi" allein gibt z.B. genausowenig Anlaß zur Indizierung wie die Abbildung einer nackten Frau im Titelbild des Computerspiels. Das betreffende Medium muß einen bestimmten inhaltlichen Zusammenhang vermitteln, der gegen die Richtlinien und Gesetze verstößt.

Als indizierungsfähige Medien gelten Ton- und Bildträger, Abbildungen und andere Darstellungen. Im Klartext: Videofilme (knapp 2300 indiziert), Bücher und Comics (etwa 120), Schallplatten, CDs und Musikkassetten (70),Laserdiscs (15) und diverse Beschlagnahmungen (200) aller Medien aus den Bereichen Gewaltdarstellungen und Pornographie.

Seit der Verbreitung von Computerspielen bieten ergo auch deren Inhalte und Spielabläufe eine potentielleGrundlagefürdieDarstellungvon anstößigen Inhalten. Immerhin wechseln Jugendliche beim Computerspiel von einer passiven Rolle (Ansehen eines Kriegsfilms, Hören von Songtexten oder Lesen von dubiosen Schriften) in die aktive, können also selbst ins Geschehen eingreifen. Und wenn dann das Vergasen von Juden wie beim "KZ-Manager" mit Fanfaren oder jubilierenden Bildern belohnt wird, kann das auch nicht im Interesse des Staats sein, der sich den Jugend- und Familienschutz ins Grundgesetz geschrieben hat.

Wie wird indiziert?

Indiziert wird nicht von selbst, sondern nur auf Antrag der Jugendbehörden und Jugendämter. Privatpersonen können keinen Antrag stellen. Dem Antrag müssen eine ausführliche Begründung sowie das betreffende Medium selbst beiliegen. Istdiejugendgefährung offensichtlich, entscheidet ein Dreiergremium aus dem BPS-Vorsitzenden und zwei Beisitzern über den Antrag. Es wird gründlich gelesen, eifrig diskutiert und im Fall eines Computerprogramms probegespielt.

Wird der Antrag nicht einstimmig angenommen, geht der Fall auf ein Zwölfergremium über. Neben dem BPS-Vorsitzenden prüfen dort noch drei Vertreter der Landesregierungen sowie acht Beisitzer aus Kunst-, Literatur-Jugend- und Kirchenverbänden. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie im Dreiergremium (Lesen, Reden, Prüfen), bloß genügt hier eine Zweidrittelmehrheit für die Indizierung. Der indizierte Titel wird sodann im Bundesanzeiger bekanntgemacht, was nach der Veröffentlichung ein Wettbewerbsverbot zur Folge hat (dazu später mehr).

Manchmal wird den Kollegen von der schreibenden Zunft vorgeworfen, sie würden die BPS erst auf entsprechende Programme aufmerksam machen. Ja, genaugenommen würden die Spielemagazine mit dazu beitragen, wenn ein Programm indiziert wird.

Die Rolle der Zeitschriften

Mit wachsender Popularität der Computerspiele (Veteranen erinnern sich an die Jahre 1986-1988) landeten auch zahlreiche Programme auf dem ASM-Tisch, bei deren kriegerischem oder gewaltverherrlichendem Gameplay sich mancher Redakteur fragte, wie er denn das Programm zu bewerten habe. Es wurde hitzig diskutiert, der eine Kollege brachte seine Ablehnung schon im Testbericht zum Ausdruck, der andere versuchte sich mit einem möglichst neutralen Test und wies in einem Extrakasten auf die Moral-Problematik hin. Wieder andere gingen gar nicht auf einen zweifelhaften Inhalt ein, testeten das betreffende Programm wie jedes andere und beriefen sich auf die geistige Reife der Leser, da "doch jeder für sich selbst wissen muß, ob er so etwas spielt".

Diese Einstellung setzte sich bei allen Spielezeitschriften weitgehend durch. Berichterstattung ist Aufgabe der Journalisten, Erziehung bleibt Sache der Eltern, wenngleich die schreibende Zunft ihren Einfluß nichtverleugnen kann.

Doch weil Softwaretester Menschen wie Du und ich sind, schlucken sie nicht alles fraglos, sondern nehmen das Gameplay mit ihrem gesunden Menschenverstand unter die Lupe. Allzu offensichtliche Gewaltverherrlichung oder rassenhetzerische Software verfängt sich dann schnell in diesem selbstgestrickten Moralnetz. Oft kommen dabei sogar die Programmierer zur Hilfe, weil die technische Umsetzung, die bei der Bewertung im Vordergrund steht, schon so mangelhaft ist, daß der Redakteur außer einem Verriß gar keine andere Bewertungsmöglichkeithat.

Indizierung, was nun?

Wie die Vertreter der BPS einen solchen Spielinhalt sehen, ist deren Sache und muß sich weder mit der Meinung der Magazine noch mit der ihrer Leser decken. Eine Indizierung hat zunächst einmal

ein Wettbewerbsverbot zur Folge. Indizierte Titel dürfen Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, was in der Übersetzung aus dem Juristendeutsch bedeutet, daß sie nicht beworben, im Versandhandel (den man ja theoretisch mit falschen Altersangaben austricksen könnte) vertrieben oder an Jugendliche verkauft werden dürfen. "Unter der Theke" dürfen indizierte Titel weiterhin verkauft werden, allerdings nur auf Anfrage und gegen einen entsprechenden Altersnachweis. Das gilt nicht nur für den gewerblichen Handel, sondern auch für den Verkauf von Privat an Privat.

In Kleinanzeigen verzichten Zeitschriften deshalb auf entsprechende Titel, aber auch sonst gelten für die Printmedien Einschränkungen. Indizierte Software darf weder angekündigt noch angepriesen oder lobend hervorgehoben werden. Zeitschriften versuchen sich gern, bei der Nennung indizierter Titel mit Wortschöpfungen wie "Rhabarbian" statt "Barbarian" aus der Klemme zu helfen. Im Prinzip ist das gar nicht nötig, solange es bei einer objektiven Berichterstattung bleibt. Gefährlich wird es erst bei verstecktem oder offenem Lob wie "das legendäre..." oder "herrliche Grafiken im Stil von...". Eine Gratwanderung also.



▲ *Ein häufiger Grund für Indizierungen: die Darstellung von Nazi-Insignien und die Verherrlichung von Gewalt*

Wer im Besitz indizierter Titel ist, macht sich grundsätzlich nicht strafbar, auch nicht beim Spielen. Ein indiziertes Programm müßt Ihr daher nicht bangen Mutes an den Verkäufer zurückgeben. Obwohl nur schwer bis gar nicht kontrollierbar, unterliegt der private Gambler den gleichen Einschränkungen wie der Einzelhandel. Wenn also Euer minderjähriger Freund zu Besuch ist, dürft Ihr den laut Gesetz nicht an den Computer lassen, sobald ein indiziertes Programm läuft...

Kritik

Ganz ohne Kritik arbeitete die BPS nie. Mit Blick auf die "Prohibition" im Amerika der 20er Jahre (das strenge Alkoholverbot ließ die Nachfrage explodieren) stellt sich die Frage, ob die Indizierung einen Titel nicht erst interessant macht, quasi den "Reiz des Verbotenen" auslöst. Jein, denn durch das Wettbewerbsverbot wird zumindest neben der weiteren Verbreitung auch eine Bekanntmachung verhindert. Allerdings erst reichlich spät, denn zwischen der Programmveröffentlichung und einer Indizierung vergehen unter Umständen mehrere Monate. An den sogenannten Schulhofhandel kommt die BPS erst gar nicht heran.

Auch sind die Indizierungsentscheidungen nicht immer zweifelsfrei, wobei man im Einzelfall natürlich streiten darf, z.B. darüber, warum "A10 Tank Killer" indiziert ist, nicht aber ein gutes Dutzend ähnlicher Flugsimulationen. Vermutlich aus Unkenntnis der Existenz, da die Antragsteller offenbar doch nicht so intensiv in die Spielemagazine schauen, wie viele Leser das befürchten.

Als wahres Kuriosum darf man "Rambo" bezeichnen. Im Kino galt für den **zweiten** Teil der Vietnam-Metzelei seinerzeit die Auflage "ab 16 jahren", der Videofilm hingegen ist indiziert. "Rambo III" indes ist nicht weniger gewaltverherrlichend, erhielt aber von der Filmwirtschaft das Prädikat "besonders wertvoll" - jedoch sicher nicht im Sinne der BPS, die darauf keinerlei Einfluß hatte, aber das Videospiel indizierte.

Wissen ist Macht

Quasi Pflichtlektüre für Redaktionen, Videothekare, Filmverleiher, Musik- und Software-Händler ist der BPJS-Report, das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle. Es erscheint alle drei Monate, kostet 45,- DM im Jahresabo, und in der reportlosen Zeit versorgt Euch ein monatlich erscheinendes Kurzinfo mit News über die Arbeit der BPS.

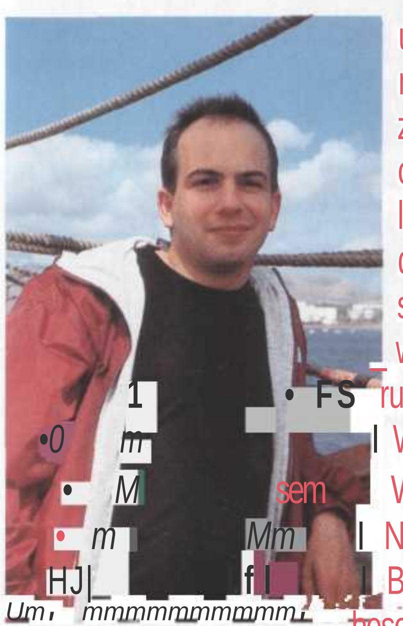
Ex-BPS-Chef Rudolf Stefen ist nach seiner Pensionierung nicht untätig. Er fungiert heuer als Herausgeber und Chefredakteur des Jugend-Medien-Schutz-Reports, der in Zusammenarbeit **mit** der BPS erstellt und bei der Nomos-Verlagsgesellschaft veröffentlicht wird. Für 46,- DM im Jahresabo oder 9,- DM fürs Einzelheft (alle zwei Monate) gibt's pralle Infos über indizierte Medien, aktuelle Gerichtsurteile, Statements zum Thema Jugendschutz und das vollständige Verzeichnis aller indizierten Titel.

Da wir Euch nicht indoktrinieren wollen, halten wir es diesmal weitgehend mit dem Werbeslogan eines deutschen Nachrichtenmagazins: "Bitte nur die Fakten..." - Meinungen bildet Ihr Euch selber. Und genau die wollen wir dann von Euch hören. Wie soll die ASM-Redaktion zweifelhaften Spielen gegenüberstehen, wie kritisch soll die Berichterstattung sein? Genug Gesprächsstoff für die zukünftigen Leserbriefseiten habt Ihr damit.

Also Zettel und Stift zur Hand; wir hoffen auf eine rege Diskussion. •

Peter Braun

mit frischem Illind...



und "altem" Bearbeiter meldet sich eine Rubrik zurück, die wegen layouttechnischer Umstellungen eingestellt worden war. Doch viele Leserinnen wollten sie wieder - die **Konvertierungen** auf einen Blick. Wir leisten hiermit diesem Wunsch Folge. Neu ist die Gestaltung: Bei älteren Games oder besonders gelungenen bzw. mißlungenen Umsetzungen werden wir ausführlicher auf die Produkte eingehen, ist die Erstveröffentlichung aber noch nicht so lange her oder gar in derselben Ausgabe zu finden, wird das jeweilige Spiel nur kurz abgehandelt. Überall werden nur noch eine Gesamtnote und das Testurteil vergeben.

Ganz neu sind die Konvertierungs-News: Hier erfahrt Ihr auf einen Blick, was in nächster Zeit ansteht. Das jedoch erst ab der nächsten ASM.

Tja, und das Allerneueste ist, daß ich nach zwölf Jahren meinen Schnäuzer abrasiert habe, doch das gehört nicht hierher.. Bis zum nächsten Mal,

Euer Klaus.

SUPER SPIKE mUHDERS (GIM1E GEAR)

Test in: ASM 1/92 (Amiga), VK-Preis: **ca.** 80 DM, Hersteller: **Domark,** England, Muster von: **Acclaim,** 8000 München.

Von allen bisher erschienenen Versionen des Baller-Klassikers ist dies die weitaus beste. Die Space Invaders waren j a schließlich eines der ersten Konsolen-Games überhaupt und zogen anno 1979 Tausende und .Abertausende an ihre Atari 2600. Als Domark im vergangenen Jahr die Amiga-Version der Super Space Invaders auf den Markt brachte, hielt sich die Begeisterung in Grenzen. "Zufriedenstellend" war das Testurteil, was nicht zuletzt an der etwas dürftigen Ausnutzung des 16-Bit-Rechners lag. Doch in der Hand spielt sich das Teil noch mal so gut, und was die Programmierer aus dem Game Gear rausgeholt haben, kann sich sehen lassen. Besonders gut gefällt mir das Auswahlmenü, damit man nicht immer das gleiche Level durchspielen muß. Was das Zwischenlevel mitden Kühen angeht: Hier sollte man möglichst warten, bis eines der Raumschiffe ein Tier angebeamt und hochgezogen hat. .Nun heißt es nur noch zielen - und schon winkt ein hübscher Bonus. Aber nicht die Kuh treffen! Natürlich können die UFOs auch ohne Anhängsel vernichtet werden, dann ist der Score halt nicht so hoch. Seine wahren Qualitäten zeigt S.S.I. dann, wenn Ihr in die höheren Levels kommt.



Gnadenlose Angriffe der Außerirdischen stehen Euch bevor, und oft sind sie nicht mit einem Schuß zu erledigen. Denkt dran: Laßt sie nicht auf die unterste Linie kommen!! Beim Sound muß man leichte Abstriche machen, doch insgesamt untermalt er das bunte Geschehen recht gut. Apropos bunt: Die Hintergrundgrafiken wissen sehr zu gefallen. Schade, daß der Bildschirm so klein ist, sage ich da nur. Die Steuerung bereitet überhaupt keine Schwierigkeiten. Und daß der abgegebene Schuß erst vom Screen verschwunden oder ein Außerirdischer getroffen seinmuß, bevorman wiederfeuern kann, wissen wir jaschonvon damals. Das erfordert auchcin gewisses strategisches Geschick, denn die Dinger werden weiß Gott nicht langsamer. Es empfiehlt sich, zunächst die unterste Reihe und dann die Seiten abzuräumen. Kompliziert wird es allerdings, wenn die Gegner plötzlich in Kreisbewegungen um das eigene Raumschiff fliegen. Im Zweifelsfall drückt man auf den Aus-Schalter und fängt vorne an, hehe. Mein Tip: Holt Euch die Invaders, bevor sie Euch kriegen... •

kate

Gesamtnote......10

»GUT«

IT`S MAC-GIC

ASM HIT

MIGHT & MAGIC III

System: **Macintosh,** empf. VK-Preis: **119,95 DM,** Hersteller: **New World Computing,** USA, Muster von: **Die Cassette,** 495&Minden.

Okay, Okay. Eigentlich muß hier ja eine der beliebten Kurz-Konvertierungen kommen, denn die Story um die Islesof Terra ist im Grunde genommen schon Rollenspiel-Geschichte. Die Mac-Version des Klassikers ist jedoch so überzeugend geraten, daß wir sie einfach mal im vollen Umfang vorstellen wollen.



W, ar die PC-Version des Rol-Jlenspiels schon ein echter 'Leckerbissen in Bezug auf Grafik und Sound, so stellt die MAC-Version des Games einen weiteren ,)uantensprung auf dem Weg zum perfekten Adventure dar. Mit einer von Euch selbst zusammengestellten Party macht Ihr Euch auf zum Rendevous mit dem legendären Zauberer Corak. Von ihm **erhaltet** Ihr den Auftrag, die Geheimnisse um die sagenumwobenen Inseln der großen >ee zu enträtseln. Dazu bewegt Ihr Euch durch eine 3D-Welt, die mit atemberaubenden Hi-Res-Grafiken in 24Bit Farbtiefe angefüllt ist. Sowas kann man nicht beschreiben, das muß man gesehen haben. Klar, so ein Macintosh in voller Ausbaustufe mit 20-Zoll-Monitor und einer vernünftigen Grafikkarte kostet ein kleines Vermögen und stellt vielleicht nicht gerade die ideale Spieleplattform für Otto Normalverbraucher dar. Dafür werden hier die Möglichkeiten mal so richtig ausgeschöpft, und vielleicht werden die schönen Grafiken j a auch mal irgendwann noch erschwinglicher. Sieht man einmal davon ab, daß die Bildchen und Sounds richtungweisend sind, so kann sich auch das Gameplay sehen lassen. Selten wurde ein derart komplexes und riesiges Adventureland auf die Beine gestellt. (Das Original-Hintbook hat knapp 300 Seiten!) Durch die quasi mitdenkende Steuerung wird der Spieler bei Angriffen automatisch gewarnt, ein automatischer Kartenzeichener dient als Orientierungshilfe, Sprachausgabe und der Situation angepaßte Soundeffekte runden das Spielen auf perfekte Art und Weise ab. Die Party kann bis zu neun Charaktere aufnehmen, von denen **jeder seine eigene Ausrüstung und** individuelle Eigenschaften besitzt. Dazu kommen Hunderte von NPCs und eine gewaltige Menge Monster und andere Unholde aus den Garden des ewig Bösen. Locker eingestreute Actionteile ermöglichen es, mit ein wenig Geschickzusätzliche Punkte zu machen. Auch wenn man bei Apple Panikhat, daß der "seriöse" Arbeitscomputer durch solche Produkte zur Daddelkiste degradiert wird, Isles of Terra wird den Ansprüchen, die man an ein gelungenes Game stellen sollte, mehr als gerecht. Davon wollenwirinZukunftmehrsehen. •

tom

”Tolles Game, taller Sound, tolle Grafik!“

4 Heldenzubehör & Co. GmbH

T Brunnen sehen Dich an



Deckelauf, heiß'Wasser drauf...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	12
Sound	1 2
Spielablauf	1 1
Motivation	1 2
Gesamtnote	12

»SEHR GUT«

FBLLEn EIHPIRE (PC)

Test in: ASM 7/92 *(Amiga)*, empf. VK-Preis: **129,95 DM,** Hersteller: **Mirage,** England, Muster von: **Bomico,** 6092 Kelsterbach.



ie Geschichte um das gefallene Imperium haben wir bereits | unter dem Titel Ashes of the Empire für den Amiga vorgestellt. ' Die PC-Version hat zwar einen neuen Namen, am Gameplay hatsich jedoch nichts geändert.

Mike Singleton, der Vector-Wizard, hat uns bereits mit solchen Klassikern wie Midwinter oder Flames of Freedom mächtig beeindruckt. Die vorliegende geschickte Synthese aus Handelssimulation, Adventure, 3D-Grafikballerei und Strategiespiel führt uns in ein fiktives Imperium, das aufgrund von Mißwirtschaft und politischen Intrigen im Zerfallen begriffen ist. Ähnlichkeiten mit existenten Supermächten wären rein zufälliger Natur und liegen absolut nicht in der Absicht der Programmierer. Der Spieler leitet eine Sondereinheit der Vereinten Nationen und hat die Aufgabe, das zerfallende Imperium zu retten und zu einer florierenden Nation zu vereinen. Keine leichte Aufgabe? Da habt Ihr recht. Insgesamt gibt es in den Provinzen des Landes ungefähr 1000 Gebäude zu erobern, ca. 640 Leute von den rechtschaffenen Absichten zu überzeugen, eine komplette Warenwirtschaft aufzubauen und im Zweifelsfall auch noch die Waffen sprechen zu



lassen. Verdiplomatisiert sich der Spieler, kann es durchaus sein, daß sich ein durchgeknallter General, der auf einem Haufen herrenloser Atomraketen sitzt, zu weltkriegsauslösenden Aktionen hinreißen läßt. Der Spieler bewegt sich mit ungefähr 30 verschiedenen Fahrzeugen durch eine 3D-Vektorgrafik von Ort zu Ort und versucht in den einzelnen Dörfern und Stützpunkten Freunde zu machen, Waren zu tauschen, Führer anzuwerben oder gegenerische Truppen zu eliminieren. Dabei ist die Befriedung jeder Provinz mit einem zeitlichen Limit versehen, das mit Unterstützung der Bevölkerung allerdings noch verlängert werden kann. Das Gameplay ist hervorragend umgesetzt und hält den Spieler eine ganze Weile auf Trab. Bis jeder Punkt angeflogen und alle Missionen erledigt sind, ist man schon ein paar Monate beschäftigt ist und hat so manche Zettel mit wichtigen Infos vollgekrickelt. Nichts für die Fans von schnellen Actionspielchen, aber die Strategiefans werden vor Freude Saltos schlagen. •

tom

Gesamtnote 11

»SEHR GUT«

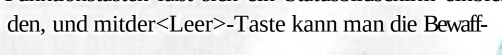
DESERT STRIKE (Bmiga)

Test in: ASM 6/92 *(Mega Drive)*, VK-Preis: **ca. 89,95 DM,** Hersteller: **Electronic Arts,** England, Muster von: **Selling Points,** 4830 Gütersloh.



s geht wieder rund am Golf. Bei Electronic Alls hat man anscheinend immer noch nicht kapiert, daß man sich mit einer blöden Spielidee echt Marktchancen ruinieren kann. Nun denn, der Krieg am Golf hat eigentlich auch gar keinen Platz mehr im Kopf der Leute, allzuleichtfindetmansich heutzutage mitderbrutalen Realität ab, denn es kann ja immer noch ein bißchen gröber kommen - siehe als Musterbeispiel die Vorgänge im ehemaligen Jugoslawien.

Auch auf dem Amiga kann man jetzt mit dem Apache-Kampfhubschrauber in die Luft gehen und sich damit beschäftigen, dem wahnsinnigen Imperator dadurch die Hölle heiß zu machen, daß man Radarstellungen, Lager und Flugplätze mit wahlweise einer Schnellschußkanone, Hydra- oder Hellfire-Raketen beharkt. Dabei geht alles wunderschön animiert in die Luft. Das Gameplay und die Grafik sind unverändert gut. Das ganze Spiel präsentiert sich als Schräg-Oben-Draufsicht-Ballerorgie und erinnert einen alten C64-Freak fatal an eine Kreuzung aus Zaxxon und Fort Apocalypse. Über die Funktionstasten läßt sich ein Statusbildschirm einblenden, und mitder<Leer>-Taste kann man die Bewaff-





nung wechseln. Ansonsten bleibt die Hand am Joystick, was in der Äktschn auch echt angeraten ist. In zerstörten Lagern und Gebäuden des Feindes kann manche Geisel befreit werden. Außerdem liegen da so nützliche Extras wie Bonussprit, frische Muni oder eine schnellere Seilwinde rum. Insgesamt 27 solcher Missionen sind vorgesehen und garantieren auch über einen längeren Zeitraum ausreichend Spielspaß. Auch die Strategiekomponente kommt aufgrund der spärlich stationierten Sprit- und Muni-Depots nicht zu kurz. Eine genaue Einsatzplanung vordem Abflug ist schon zu empfehlen. Der Sound ist gelungen und geht so schnell nicht auf die Nerven. Überhaupt ist das Ganze auch technisch recht gelungen umgesetzt. Alles läuft ruckelfrei, die Gebäude und Figuren sind maßstabgerecht und ausreichend groß. Wäre nicht die geschmacklose Backgroundstory allgegenwärtig, hätte man ohne weiteres von einem "SehrGut" redenkönnen. •

tom

Gesamtnote 10

»GUT«

BEUCH IOR THE SKIES (flmiga mind. M1B)

Test in: ASM 1/93, *(PC)*, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Virgin, England, Mustervon: Die Cassefte,4950Minden.

Und wieder ein Weltkrieg für den Wehrmachts-Sandkasten am heimischen Herd: Reach for the Skies. Die Luftschlacht über England soll es sein, ganz nach Gusto im Luftwaffen- oder Air-Force-Cockpit. Und wer es lieber geruhsam mag, kann die Lederkombi ausziehen und über den Strategien brüten, wie man London oder Berlin zur Steppe macht. Das ist zwar nicht originell, aber technisch blitzsauber für den Amiga umgerührt. Die Grafik ist top, der Sound im edlen DDD-Verf ahren gestaltet und die Animation von nicht von schlechten Eltern. Die Missionen sind von gleicher Güte und fliegen sich durch die vielen Außenansichten und Zooms gleich viel spannender. Ein Festmahl für Fans des "klassischen" Kriegs-Flugis! • I

msu



Gesa mtnote.....9

»GUT«

SUPER OFF ROHD (SuperHES)

Test in: ASM 6/92 *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Tradewest, Mustervon: Accolade.

Ursprünglich für die Spielhalle konzipiert, dann für den Amiga und fürs Mega Drive umgesetzt, darf nun der stolze Super-NES-Besitzer ein ganzer Kerl sein. Vier Wagen gehen auf die schlammig-feuchte bis holprig-bergige Hatz nach dem goldenen Pokal, gesteuert von einbis zwei Spielern und dem Rechner. Fürdie gewonnene Siegprämie wird die Ausstattung verbessert, um auch in den nächsten Rennen konkurrenzfähig zu sein. Der fehlende Yier-Spieler-Modus ist zu verschmerzen, denn Grafik und Sound sind in dieser Fassung dem Spielhallen-Automaten am nächsten. Übrigens war der auch nur eine Konvertierung: Atari hatte einfach die Straßenrennen von Supersprint insGeländeverlegt... •

msu



Gesa mtnote.....9

»GUT«

MCDONALDLAND (HtariST)

Test in: ASM 12/92, *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Virgin, England, Mustervon: Hersteller.

Na, siehe da: Die Frikadelle wird verwurstet. Der Fleischklops zwischen luftigen Sesambrötchen sorgte für das Wohlergehen seines Herstellers und soll diesen nun noch viel reicher machen. Quasi als Appetithappen für den nächsten Imbiß-buden-Besuch dient McDonaldland, das Spiel mit den vielen, kleinen goldenen "Ms". Doch trotz des PR-Charakters machen sich die Frikadellenfreunde auf dem ST gar nicht so schlecht. Jump'n'Run ist angesagt, und zwar als Mischung aus *Sonic* und *Mario.* Schlechter zwar, aber nicht zu schlecht: Das Scrolling ruckelt, die Steuerung häkelt, doch die Levels sind sehr, sehr nett. .Angesichts der Softwarearmut auf dem ST greift man ja ohnehin nach jedem Strohhalm, gell? •

msu



Gesamtnote..... 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

A-TRAIN consTRumon SEI (PC-zusnizmoDuu

Test in: ASM 8/92, *(PC)*, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Maxis, England, Mustervon: Bomico.

Wer hat nicht gerne **mit** seiner alten HOer Eisenbahn ganze verregnete Nachmittage verbracht, sich neue Streckenführungen ausgeknobelt und Berge aus Styropor gebastelt. Im Zeitalter virtueller Welten muß so was natürlich rechnergestützt funktionieren. A-Train stellt einen gelungenen Ansatz in diese Richtung dar, kombiniert es doch einen Eisenbahnsimulator und eine Wirtschaftssimulation. Was bisher noch fehlte, war die Möglichkeit zur eigenen Levelgestaltung, denn die mitgelieferten sechs Szenarios waren ein wenig dürftig. Mit dem Construction Set baut ihr Städte, Berge und Flüße, plaziert Züge und legt das Startkapital des Spielers fest. Fertige Szenarios können abgespeichert und gespielt werden. Prädikat: Besonders motivationssteigernd. •

tom



Gesa mtnote.....10

»GUT«

COHORT II CHmigal

Test in: ASM 7/93, VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Hersteller.

Das Spiel ist 1:1 vom PC konvertiert (siehe Seite 95). Deshalb steht der Amiga dem PC in Grafik und Bedienung nicht nach. Lediglich der Sound ist beim Amiga besser gelungen als in der PC-Version. Jede römische Bewegung der Truppen wird mit dem typischen Geklimper, Geklapper und Getrampel untermalt. Echt hörenswert. •

Boris Theodoroff

Gesamtnote................................9

»GUT«



OUTLIMDER (SuperHES)

Test in: ASM 7/93, VK-Preis: ca. 1 20 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2061 Oering.

Bei der Konvertierung für das SuperNES hat man das Mad-Max-Mobil vor sich und steuert nicht mehr aus dem Cockpit. Für die Strecke mag das ja ganz sinnvoll sein, aber für die Gegner-Erledigung ist es reichlich unpraktisch. Auch die Grafikhinkt ein wenig hinterher. Ansonsten bleibt alles beim alten: Kill your Enemies. •

cus

Gesamtnote 8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



5LEEPUIHLRER f PCI

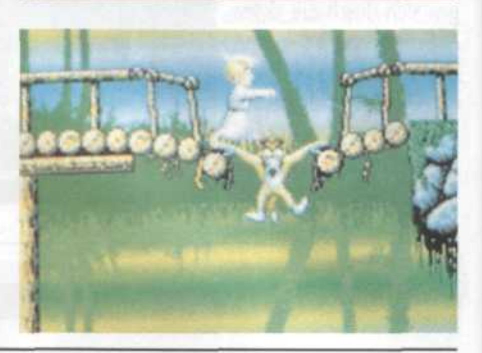
Test in: ASM 5/93 *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Ocean, England, Musteryon: DieCassette, 4950 Minden.

Schlafwandler Lee kommt auf den Hund. Ralph heißt der Vierbeiner, der ihn nachts vor so manchem Unglück beschützt. Die Grafik könnte kontrastreicher sein, der Sound schleppt sich so dahin. Zum Glück stimmen Spielspaß und Motivation, aber in Sachen Preis/Leistung gibt es doch eine deutliche Diskrepanz. Deshalb leider auch kein "Gut". •

Boris Theodoroff

Gesamtnote 8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



nigel manseH5 UlorldChampionship tPCI

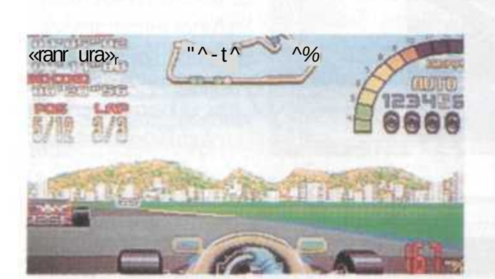
Test in: ASM 1/93 *(Amiga)*, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Gremiin, Muster von: DieCassette, 4950 Minden.

NMWC auf PC kann man getrost vergessen. Realitätsnähe ist nicht angesagt, denn wer schafft schon mit **36dSachen** eine Haamadelkurve? Einige Hindernisse sind gar keine und werden ohne die geringste Beeinträchtigung überfahren. Lediglich als Grafik-Demo wäre NMWC zu empfehlen - aber wer zahlt dafür schon einen ganzen Hunni. •

kate

Gesamtnote................................4

»MANGELHAFT«



LEEDS UI1ITED f PCI

Test in: ASM 3/93 (Amiga), VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: CDS, England, Muster von: Bomico, 6062 Kelsterbach.

In diesem sogenannten Spiel müßt Ihr eine Fußballmannschaft managen, mit allem Drum und Dran: Einkauf, Zusammenstellung, Spionage, etc. Vor acht Jahren wäre das Spiel sicherlich ein Renner geworden - heute komme ich mir bei einem derart primitiven Spiel für den PC irgendwie veralbert vor. •

Boris Theodoroff

Gesamtnote................................3

»MANGELHAFT«



LETHflL WEflPOfi (GameBoy)

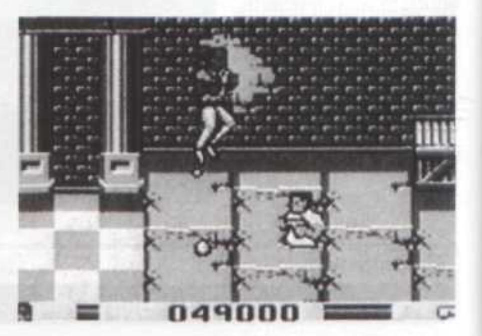
Test in: ASM 3/93, VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Ocean of America, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Statt Jump'n'Run wie bei den anderen Versionen gibt's jetzt Karate-Box-Action. Ganze drei Missionen müssen Riggs und Murtaugh nur noch bestehen, und das gegen die langweiligsten Sprites seit der Erfindung des Schwarz-Weiß-Handhelds. Von großartig toller Action kann ebenfalls keine Rede sein. H

msu

Gesamtnote................................4

»MANGELHAFT«

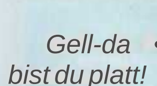


Frosthgrün und springlebendig

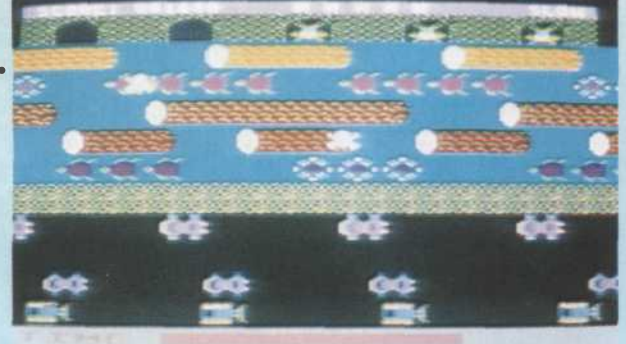
Der satte, fröhliche Sound könnte einer gutgelaunten Drehorgel entstammen. Der Meld ist klein, grün und glitschig. Ja, richtig: Es ist FROGGER, das Original! Urig, echt antik und einfach ein Mordsspaß.

> **FROGGER**
>
> System: **Atari 400/800, C64, TI99/4A, u.a.,** Hersteller: **Datasoft,** Inc./Parker **Brothers,** UßA, Muster von: **ASM-Archiv.**

Es war einmal - zu einer Zeit, als es in den Spielhallen noch weniger um technische Stauneffekte als vielmehr um Witz und Originalität ging. Einer der Hit-Automaten der beginnenden achtziger Jahre war **Frogger** von



Gell-da bist du platt!



Sega. Kein kriegerischer Superheld, sondern ein hüpfender Frosch stand hier im Mittelpunkt. Auch das Ziel des Automatenspiels war in höchstem Maße konstruktiv: nicht zerstören, sondern in Sicherheitbringen.

1982 brachte Datasoft das launigstressige Spielchen in Lizenz auf den Atari 400/800. Tja - damals gab es das halt noch, daß Spiele zuerst auf diesem herrlichen System realisiert und erst nachträglich **auf** den "Rest der Welt" portiert wurden. Das Programm, das zunächst auf Cassette erschien, wurde ein solcher Riesenerfolg, daß sich schließlich Spielegigant Parker der Säche annahm und Fröschleins Rush-Hour auf etliche weitere Systeme (auch Konsolen) umsetzte.

Sucht-Effekt trotz Simpelgrafik

Es gab viele Nachahmungsversuche. Kein Nachfolger konnte jedoch dem Ur-Frogger in puneto Charme und Knuffigkeit das Flußwasser reichen.

Das Gameplay ist schnell erzählt: Fröschlein will sprungweise zu einer der kuscheligen Uferhöhlen am oberen Bildschirmrand gebracht werden. Dabei gilt es zunächst, die Fahrspuren der Straße mit ihren jeweils unterschiedlichen Fahrtrichtungen und Geschwindigkeiten unbeschadet zu überqueren. Dann ist der Fluß dran. Da Fröschlein Nichtschwimmer ist, muß er hier jeweils im richtigen Moment aufs richtige Transportmittel aufspringen. Tauchschildkröten eignen sich dafür nur vorübergehend, und allerlei freßlustigem Getier gilt es auszuweichen. Kann der grüne Hüpfer auf seinem Weg zur sicheren Höhle noch ein Schnell-Rendezvous **mit** einem Froschweibchen arrangieren, gibt's Zusatzpunkte. Das gleiche gilt für das Fangen von Fliegen. Sind alle fünf Höhlen mit Fröschen besetzt, ist ein Level bestanden. Mit jedem Level wird die Sache hektischer. Daß das Spiel einen solchen Heidenspaß macht, dürfte unter anderem mit dem butterweichen Scrolling der Fahrzeuge und schwimmenden Objekte zu **tun** haben, mit der exakten Reaktion des Frosches und mit der ständigen Herausforderung nach dem Motto "Nächstes Mal bring' ich noch einen mehr durch!". Das Programm ist spielbar und fair ausgelegt; fleißiges Training wird auch tatsächlich mit langem Froschleben belohnt.

> **Eigentlich ist das noch gar nicht so lange her...**

Natürlich hat auch die herrliche Drehorgelmusik ihren Anteil am Spielspaß. Wenn schließlich bei einer Kollision aus voller Lautsprecherkehle das rotzig-freche "Päong!" ertönt, ist das viel stärker als alle digitalisierten Edelgrunzer moderner Spielehits zusammen. Jawoll!

Tja, wie gesagt: Es war einmal. 1982 kommt einem heute computermäßig bereits wie die finsterste Steinzeit vor - dabei ist das eigentlich noch gar nicht so lange her. Viele von uns fahren Autos dieses Baujahrs und würden ihre Fahrzeuge wohl kaum bereits als ehrwürdige Oldtimerbetrachten... •

sz

> **Stefan meint:**
>
> *Eigentlich war ich ja schon zu alt für gute Ergebnisse am Spielautomaten, als seinerzeit Pong in den Daddelhallen von Pac-Man abgelöst wurde. Kaum war die Münze im Schlitz verschwunden, war auch schon ein Leben weg. Höhere Level als das zweite habe ich selten gesehen. Doch es gab Ausnahmen. Eine davon hießFrogger. Endlich an Spiel, bei dem auch ältere Damen und Herren sowie ewige Studenten eine faire Chance am Joystick haben, ohne daß das Niveau in den Keller rutscht. Nervenkitzel gibt's auf jeden Fall reichlich, und selbst nach all den Jahren macht eine gelegentliche Froschwanderung denselben Spaß wie früher...*
>
> **»SAHNE-QUA(R)K«**

HITLINE im JULI

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Leisuresoft, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechungszeitraum dieser Hitlisten ist der April 1993.

UK Charts Amiga

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Desert Strike	Electronic Arts
2.	(1)	BodyBlows	Team 17
3.	(2)	Chaos Engine	Mindscape
4.	(5)	B17-FlyingFortress	Microprose
5.	NEU	Chuck Rock II	Core Design
6.	NEU	Superfrog	Team 17
7.	(3)	Lemmings 2	Psygnosis
8.	(7)	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
9.	(9)	Premiere Manager	Gremlin
10.	(10)	Streetwalker 2	US Gold

UK CHARTS MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	US Gold
2.	NEU	Strike Commander	Origin
3.	NEU	Lemmings 2	Psygnosis
4.	NEU	Dogfight	Microprose
5.	NEU	Dizzy Collection	Codemasters
6.	NEU	Strike Commander Speech Pack	Origin
7.	NEU	Grand Prix	Microprose
8.	(3)	^ooT~	Gremlin
9.	NEU	Links 386 Pro	US Gold
10.	NEU	Civilisation	Microprose

TOP 10 BOMICO (Amiga)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	A-Train	Ocean
2.	NEU	Humdns	Imagitec
3.	NEU	Body Blows	Team 17
4.	NEU	Gobliins 2	Coktel Vision
5.	NEU	Sim Earth	Ocean
6.	NEU	WWF II	Ocean
7.	NEU	Chuck Rock 2	Core Design
8.	NEU	Campaign	Empire
9.	NEU	Sleepwalker	Ocean
10.	NEU	Nick Faldo Golf	Grand Slam

TOP 10 BOMICO (PC)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Stunt Island	Infogrames
2.	NEU	Inca	Coktel Vision
3.	NEU	Humans	Imagitec
4.	NEU	Alone in the Dark	Infogrames
5.	NEU	limÜfe"	Maxis
6.	NEU	Space Quest V	Sierra
7.	NEU	Complete Chess System	Krisalis
8.	NEU	Fallen Empire	Mirage
9.	NEU	Shadow of the Comet	Infogrames
10.	NEU	Vikings - Field of Conquest	Krisalis

TOP 10 LEISURESOFT (Amiga)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Eishockey Manager	Software 2000
2.	NEU	töesert MrTke "	Electronic Arts
3.	NEU	Battle Isle Data Disk 2	Blue Byte
4.	NEU	Wing Commander	Origin
5.	(6)	Lemmings 2	Psygnosis
6.	(8)	Street Fighter 2	Capcom
7.	NEU	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
t.	(1)	Chaos Engine	Renegade
9.	NEU	Humans Race Jurassic	Mirage
19.	(2)	Lionheart	Thalion

TOP 10 LEISURESOFT (PC)

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Strike Commander	Origin
2.	NEU	Comanche Data Disk	Novalogic
3.	NEU	Strike Commander Speech Acc.	Origin
4.	(1)	X-Wing	Lucas Arts
5.	NEU	Space Quest V	Sierra
6.	NEU	Battle Isle Data Disk 2	Blue Byte
7.	(2)	Lemmings 2	Psygnosis
8.	NEU	Legacy	Microprose
9.	NEU	Penthouse Hot Numbers	Magic Bytes
10.	(7)	Comanche	Novalogic

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Heiß sind auch diesmal wieder die Lesercharts, die wie immer durch Euch festgelegt werden. Dazu braucht Ihr lediglich eine Postkarte, auf die Ihr Eure persönlichen Lieblingsspiele, die mit den besten Grafiken und den tollsten Sounds schreibt. Unter allen Zuschriften verlosen wir Monat für Monat... nein, keine Hosenträger, sondern ein ASM-Jahresabo. Diesmal wurde DENNIS PRIEKS aus UELZEN gezogen, der seine ASM ab der Ausgabe 9/93 frei Haus bekommt. Ach ja: Wenn einer zufällig noch Hosenträger zu Hause hat, die er nicht mehr braucht... Adresse ist die gleiche! Bis zum nächsten Mal, Euer Klaus.

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege
(ab 1.7.: Postfach 1870, 37258 Eschwege)

Was für Elton John die Brillen, sind für AS.11-Chefredakteur Peter Schmitz die Hosenträger. Daß sich der gute Mann auch als HobbyKOCH betätigt, wußte man bis dato allerdings noch nicht. Das Gerücht, er habe dm ganzen Tag nur mit Würstchen zu tun. blieb indes unbestätigt. Ach ja: Die ohne Hosenträger sind die Würstchen...

LESER-CHARTS A UP AND DOWN TTOP 7

PlatZ	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	A	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	A	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	NEU		Turrican II	Rainbow Arts
4.	(4)	●	Lemmings 2	Psygnosis
5.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	(7)	A	History Line 1914-18	BlueByte
7.	NEU		Wing Commander	Origin

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(2)	A	Turrican II	Rainbow Arts
2.	<3)	A	Indiana Jones IV	LucasArts
3.	(5)	T	Apidya	Kaiko
4.	(1)	▼	Monkey Island II	LucasArts
5.	(6)	A	Turrican	Rainbow Arts
6.	(4)	A	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	NEU		Lionheart	Thalion

SOUND-CHARTS TOP 7

PlatZ	(zuletzt)		Name	Hersteller
1.	(1)	●	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(2)	•	Apidya	Kaiko
3.	(4)	A	Turrican	Rainbow Arts
4.	NEU		Pinball Fantasies	21 st Century
5.	(7)	A	Pinball Dreams	21 st Century
6.	(3)	•	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(5)	▼	Monkey Island II	LucasArts

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel - speziell für die ÄSM. Mit Hie dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und mhestecftlch die Spielewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAMAI NICHT WAHR! Wie unsere Spielbwertungen wirklich zustandebmmenjest Ihr nier.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»ACTION«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



»ADVENTURE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Änimation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SPORT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote



»STRATEGIE«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote



»SIMULATION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kritereien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafikso flott wiemöglich.

Die "Sound"-Note bewertet den Einfailsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

Unter dem Thema "Spielablauf versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielh'andlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeitsowie alle nahen Anverwandten.

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Märker abholen kann

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoeingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimraigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieugetreue Gestaltung.

Die Wertung zum Punkt "Anleitung" betrifft zwar nicht das eigentliche Spiel selbst, wir halten sie aber dennoch für wichtig. liegt das Spiel-Manual in deutscher Sprache vor? Ist es sinnvoll strukturiert? Verwendet es keine Fachvokabeln ohne Erklärung? Sind Informationen leicht auffindbar? Die Frage nach der "Realitätsnähe" ist für uns die Gretchenfrage bei Simulationen. Sie entscheidet über die Brauchbarkeit eines Spiels, das reale Vorgänge glaubwürdig nachahmen und einen • Eindruck von Einzelaspekten des realen Vorbilds vermitteln will.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasentest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen - positiv und negativ - daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben *(natürlich)* keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für - Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote,** die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT.** Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsettend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT,** das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee vorbehaltenist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenr.t- der Branche noch vom Sockel haut, ner - nen wir **SEHR GUT:** eine uneir.;- schränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv i_ der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakte: vielleicht mit einer guten Spielidee, abe nicht konsequent realisiert, bewerten **alsZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtL'r- den Spielspaß und lassen die Bewert.. . eines Programms unter den Dur;,- schnitt rutschen: **MANGELHAFT.**

Programme schließlich, die un>: Meinung nach nichts auf dem heu::. Spielemarkt zu suchen haben, beb men von uns das Urteil **SEHR MA>-GELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann **soga** mal einig darüber, daß wir Euch vor dc~ Kauf bestimmter Programme regeirr:" warnen sollten. In solchen Fällen ist d. **einFLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann k.: nen wir die Sache mit dem zwölfseitig: Würfel ja im Orkus der Weltgeschic: runterspülen, oder? - Mensch, **Stefat** packdasDingweg,bevoreseinersieht! •



• *Asefs Messemiene*

STEFANS TOP 5

1. Commander Keen (PC)
2. Nethack (PC)
3. WordfürWindows(PC)
4. Rapcon(PC)
5. Sherlock(PC)

... und ES hat B U M M gemacht

"Ich mag aber keine Flugsimulatoren", war meine erste Reaktion, als mir Kollege Marcus FIREHAWK in die spielbegeisterten Pfötchen drückte. Es sei keiner, vielmehr handele es sich bei dem CODEMASTERS-Produkt um ein Action-Spiel, erklärte Marcus und entschwand eilends meinen Blicken. Das war auch besser so für ihn.



FIREHAWK

System: **Amiga,** VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: **Codemasters,** Muster von: **Die Cassette,** 4950 Minden.

Als ich mit Firehawk aus (dem Testraum zurückkam, war für mich der Tag gelaufen. Und daran war besagtes Spiel schuld. Klar, die Codemasters sind für Budget-Games bekannt. Aber hierfür wollen die volle Knete - Ablachen und Kopfschütteln. Die unglaublich einfallsreiche Aufgabe des Spielers ist es, von einem Hubschrauber aus Stadt, Land und Fluß zu bombardieren, Geiseln aufzulesen und natürlich feindliche Flugmaschinen und ähnliches zu vernichten. ^L

Bombardement aus der Vogelperspektive? Da war doch mal ein C64-Programm mit dem Namen BLUE HEX oder so (den genauen Namen darf ich wegen "indi" nicht sagen). Ist im Prinzip dasselbe, macht aber wesentlich weniger Spaß. Vom eigenen Hubi sieht man, außer dem Rotor und so, ein bißchen Rumpf nichts weiter. Man guckt ja schließlich von oben drauf.

Erst beim Geiselauflesen wird das Teil in seiner vollen Pracht dargestellt, dann allerdings hängt unten ein Seil raus, an dem sich die zu rettenden Mannen festhalten müssen. Leichter gesagt als getan, denn natürlich schläft der Gegner nicht. Und so darf während der Rettungsaktion auch geballert werden, was das Zeug hält. Wer da ungenau steuert, sorgt dafür, daß die Geiseln erst mal wieder ein Stück rennen



▲. Einer nimmt sich den Strick



• Krauses neues Straßenkonzept?

können, bevor sie den rettenden Strickerreichen.

Selbigen hätte ich auch fast genommen, denn das ist wahrlich die einzige Passage, die sich halbwegs normal steuern läßt. Das Programm gibt einem Bildschirm-Kommandos, wohin man zielen sollte und wie. Ist man aber in der Luft und blickt nach unten auf die bunten Flecken, die eine Landschaft darstellen sollen, so wird die Steuerung zum reinen Glücksspiel.



A Der kriegt eine geballert

Dreht man nach links, so dreht sich der Hubi wirklich. Um nun aber in diese Richtung zu fliegen, muß man den Joystick wieder nach vorne drücken. Und das klappt fast überhaupt nicht, denn stets wendet sich das Flugobjekt beleidigt nacheiner völlig anderen Seite ab.

Angreifende Flecken

Die Luftgegner sind zum Großteil irgendwelche Pixelhaufen, die ohne Sinn und Verstand um sich herum ballern - zum Glück in solch langen Abständen, daß Ihr sie bequem vernichten könnt. Mit etwas Glück trefft Ihr wichtige ebenerdige Anlagen, dann fliegt ein Objekt gen Himmel, das einen Punkte-, Energie- oder sonstigen Bonus bringt. Und irgendwo mitten in der sogenannten Landschaft steht dann einer mm und winkt wie die Passagiere des *Space Taxi*, um aus den Klauen des Feindes befreit zu werden.

Diese ungemein faszinierende Handlung wird laut Verpackung von "überragenden militärischen Sound-Effekten und Explosionen" untermalt. In Wahrheit klingen letztere ungefähr so, als würde jemand seinen Teppich in einem Tunnel ausklopfen. Welches Militär sich die Programmierer zum Vorbild nahmen, kann ich nur raten: vielleicht die Heilsarmee? Die Motorgeräusche des Schraubhubers stehen dem in nichts nach. Da schafft j a meine Waschmaschine mehr Umdrehungen.

Und so bleibt unterm Strich nichts übrig, was den Kauf von Firehawk auch nur im mindesten rechtfertigt. Das wußte auch Marcus, denn er empfing mich mit einem Grinsen und den Worten: "Na, hat's Dir gefallen?" Wenn irgendwann aus den Reifen seiner Harley die Luft raus ist, kennt auch er die Antwort. •

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	3
Sound	1
Spielablauf	0
Motivation	0
Gesamtnote	0

»SEHR MANGELHAFT«

HAND & KOPF

Unser letztes Treffen liegt vier Wochen zurück. Die Mischung hatte wohl halbwegs gestimmt, denn auch heute ist wieder eine Spielerunde zustandegekommen. Klassisch und originell soll es heute zugehen. Ein bißchen Aktion, ein bißchen Taktik und eine Portion Glück sind die Zutaten des heutigen Spielecocktails. Und dann ist da noch das Auge, das heute seine besondere Freude bei den auch optisch herausragenden Spielen hat. Also los, aufgeht's!

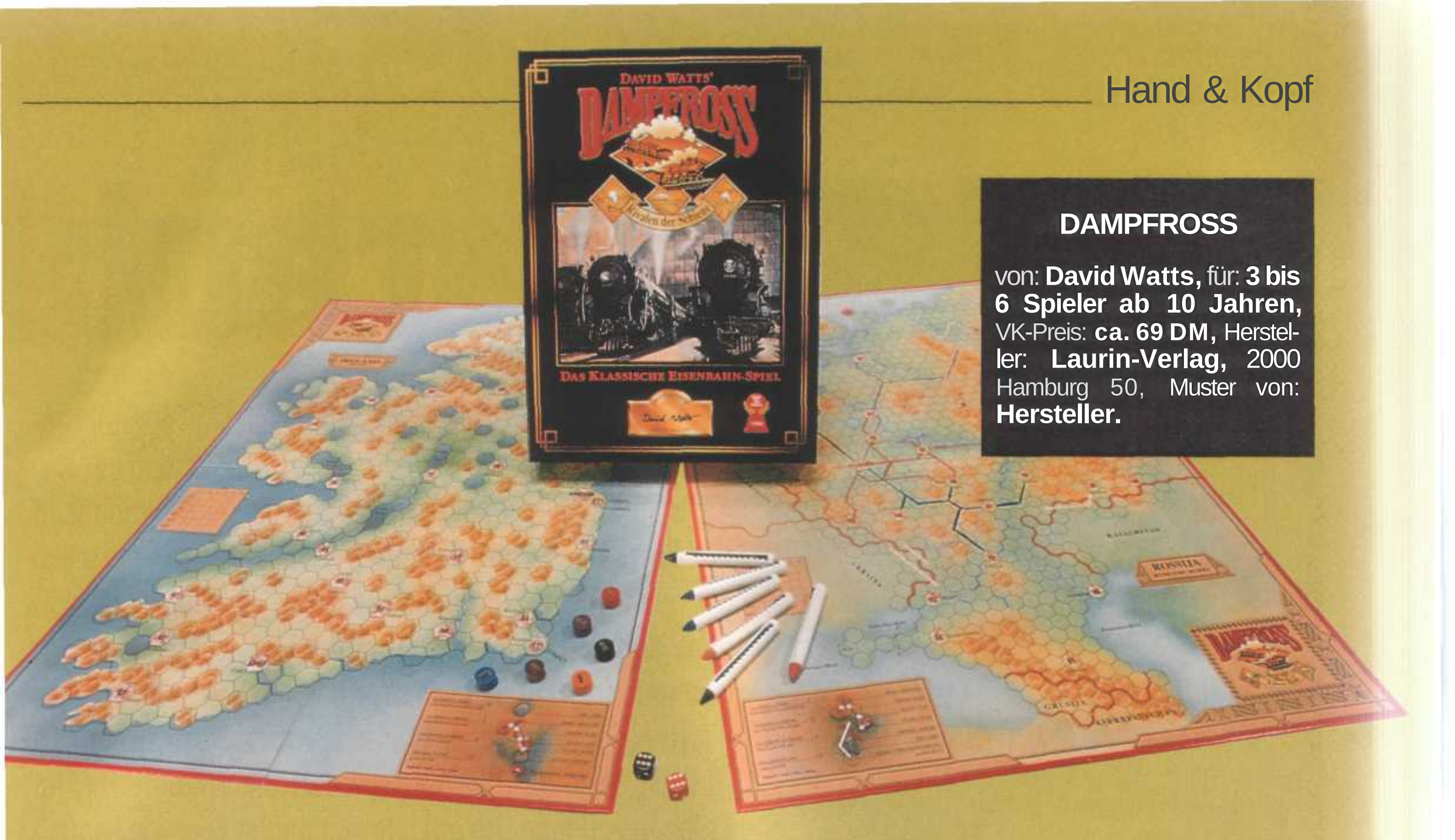
Klassik und Ästhetik am Spielabend



PUSHER

von: **Werner Flakhof,** für: **2 oder 3 Spieler ab 8 Jahren,** VK-Preis: ca. 98 DM, Hersteller: **Piza-Sohre Design,** O-1563 Kleinmachnow, Muster von: **Hersteller.**

Den Anfang macht Pusher, erst mal etwas zum Warmspielen. Das große sechseckige Holzbrett wirkt schon imponierend. Auf ihm sind, symmetrisch angeordnet, 91 Felder markiert, je 30 in den drei Spielfarben Weiß, Grau und Schwarz. Das rote Feld in der Mitte ist nur ein optischer Kick, der dafür aber um so mehr mit dem gleichfarbigen roten Dreieck harmoniert, das um das Spielbrett aus massivem Holz herumgelegt ist. Das Spielziel ist einfach: alle Kugeln los werden. Ein Spieler beginnt und legt eine Kugel auf dem Plan ab, d.h. in eine Mulde, deren Einfärbung nicht



DAMPFROSS

von: **David Watts,** für: **3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren,** VK-Preis: **ca. 69 DM,** Hersteller: **Laurin-Verlag,** 2000 Hamburg 50, Muster von: **Hersteller.**

mit der eigenen Spielfarbe identisch ist. So geht es fleißig reihum. Das Brett füllt sich. Aber Achtung: in dem Moment, in dem zwei Kugeln nebeneinander liegen, muß der nächste Spieler zwingend ein Dreieck bilden. Und jetzt wird gepusht! Wiederum der nächste Spieler nimmt eine eigene Kugel in die Hand und preßt diese in das entstandene Kugeldreieck. Man sollte etwas näher an die Kugeln herangehen und nicht werfen, denn dann springt die eigene Kugel nur weg. - obgleich natürlich jede Technik erlaubt ist, die die **Mitspieler nicht verletzt...**

Die Kugeln laufen auseinander: Landet eine Kugel **in** der Farbe des Spielers, der gerade gepusht hat, auf einem farbgleichen Feld, endet leider sein Zug. Wenn nicht, ist er so lange am Zug, wie gepusht werden kann. Erst dann muß wieder ein Dreieck für den nächsten Mitspieler gebildet werden. Wenig Regeln... - und was ist jetzt so toll an einem Spiel, in dem Kugeln auf ein Brett gelegt werden und die dann planlos hin und herlaufen? Ein Spiel zum Warmspielen für Besseres?!

Weit gefehlt! Wer das Brett aufmerksam betrachtet, wird einzelne Bereiche entdecken, in denen es vorteilhaft ist, selbst zu spielen, einfach deshalb, weil dort die eigene Farbe nicht vertreten ist. Auch das Pushen ist bald nur eine Frage der Technik. So können ganz gezielt Kugeln weggedrückt werden, denn die Mitspieler müssen jede Kugel vom Brett nehmen, die auf ihrer jeweils eigenen Farbe landet.

Gerade die Mischung aus geplanter Spielaktion und Aktionselement (besser: Fingerfertigkeit) machen den ganz besonderen Reiz des Spiels aus. Hinzu kommt natürlich noch die edle Verarbeitung. Das Brett ist aus massivem Holz, und auch bei den Kugeln handelt es sich um Holzkugeln.

Pusher ist sicherlich mit seinen fast 100 DM nicht gerade günstig zu nennen, doch es lohnt auf jeden Fall. Ob als kleines Spiel vorab oder zwischendurch oder als Attraktion eines längeren Abends, immer kann es in seiner Einzigartigkeit sofort gefangennehmen.

Und jetzt: die Kohle aus dem Tender geschaufelt und die Lok fleißig geheizt... -RidingTheRails.

DAMPFROSS, der Spieleklassiker von Autor David Watts, tritt jetzt schon zum dritten Mal an, um durch die Spielelandschaft zu dampfen. Der Hamburger Verlag Laurin startet mit diesem Spiel eine neue Autoren-Edition.

In seinem Ablauf ist das Spiel seit 1980 **fast** gleich geblieben: Jeder Spieler vertritt eine eigene Eisenbahngesellschaft. Zunächst wird eine Bauphase gespielt, in der die drei bis sechs Streckenplaner versuchen, in Rußland. Irland, Kentucky oder Bayern (was für eine heiße Mischung!) ein brauchbares Streckennetz aufzubauen, wobei je nach Geländeform dafür mehr oder weniger "Credits" (so wird das Spielgeld genannt) investiert werden müssen. Die Strecken werden mit Wachsmalstiften auf dem Plan eingetragen. Alle Farben sind gut unterscheidbar und lassen sich nach dem Spiel wieder leicht vom Plan abwischen. Die Bauphase ist abgeschlossen, wenn nur noch drei Städte nicht am Schienennetz angeschlossen sind.

In der Betriebsphase werden jetzt 21 Fahrten mit den Dampflokomotiven unternommen. Jeder Bahnhof trägt eine Nummer, und die Würfel bestimmen, welche Strecke zurückgelegt wird. Ein Tableau, in dem die gewürfelten Zahlen abgestrichen werden, gewährleistet, daß kein Bahnhof mehrmals zum Ausgangs- oder Zielpunkt der Reise wird. Die billigste Fahrkarte ist natürlich das Vorhandensein einer eigenen Strekke zwischen zwei ausgewürfelten Städten. Ist dies nicht oder nur zum Teil der Fall, darf man auch auf fremden Routen fahren, muß allerdings für jedes Feld an den Inhaber der entsprechenden Bahnlinie Credits abgeben. Natürlich muß nicht jeder Spieler alle Fahrten mitmachen, denn nur dem Sieger winken 20 Credits; dem Zweitplazierten steht immerhin noch die Hälfte zu. Wer meint, daß sein bisheriges Streckennetz noch zu viele Lücken auf der Landkarte aufweist, darf bis zu 10 seiner gewonnen Credits pro Runde zum Weiterbau bzw. zum Ausbessern seiner Bahnstrecke verwenden. Sieger der Fahrten mit dem DAMPFROSS wird der Spieler, der am Ende der vorgeschriebenen Anzahl Fahrten die meisten Credits vorweisen kann. (Diese Siegbedingung ist gegenüber der alten Version verbessert worden; damals gewann derjenige, der zuerst eine festgelegte Punktzahl erreicht hatte.)

DAMPFROSS hat als Spiel schon viele Jahre auf dem Buckel. Doch die Faszination wird mit dieser neuen Laurin-Ausgabe neu - oder wieder - geweckt. Die Grafik der Pläne von Frank Pfeifer ist überzeugend, das Lay-Out des Spieles läßt eine große Sorgfalt erkennen. Die Regel ist übersichtlich und klar und bietet darüber hinaus für den interessierten Spieler noch Historisches zur Eisenbahngeschichte. Die liebevollen Illustrationen in der Regel und die herausragende Covergestaltung können sofort Atmosphäre aufbauen. - Hört Ihr auch den Pfiff der Eisenbahn. Also kommt, steigen wir ein und fahren auf den Schienen. •

Rainer Scheer

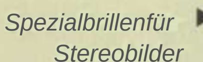
Die reale

Virtual Reality, ein Schlagwort, das bei vielen Computerbenutzern eine leichte Gänsehaut hervorruft, wird in nur wenigen Jahren gängige Praxis in der Welt der Datenbanken und Prozessoren sein. Digitale Welten, die es zu erforschen gilt, gefährliche Experimente, die der Computer erledigt, ohne daß dabei auch nur ein Haar von Testpersonen gekrümmt wird, und weltweite Kommunikation, bei der sogar das Händeschütteln über Tausende von Kilometern möglich wird: So stellt sich die Wissenschaft die Zukunft vor. Im Frühjahr traf man sich auf internationaler Ebene in London zur VR '93, einer Messe und Konferenz, die die Perspektiven dieser Technologie auf einen Punkt bringen sollte.

A *Ein Leben in virtuellen Welten ist bereits möglich*

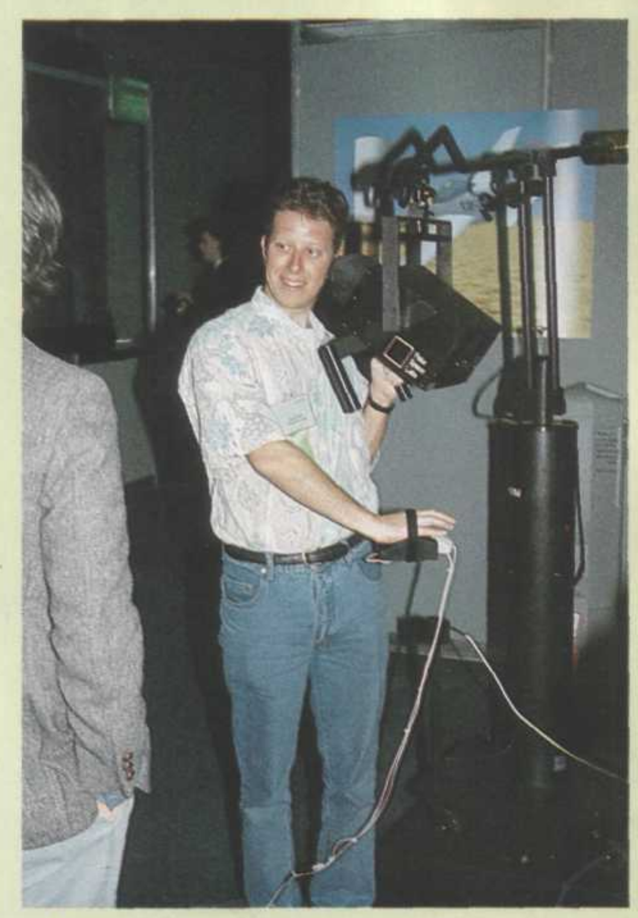


◄ *Kopfarbeit*



Spezialbrillenfür Stereobilder ►





• *Die Maus an der Hand ersetzt den Greifer*

Virtuelle Realität ist an sich nichts anderes als eine der Möglichkeit nach vorhandene Welt. Nun mag für die Philosophen vielleicht eine Welt zusammenbrechen, denn auch die im Computer entworfene Welt ist genauso real wie die, in der wir uns tagtäglich bewegen, selbst wenn die eine künstlich erzeugt ist. Doch wie weit ist die Forschung in den Bereich bereits vorgedrungen?

Zu sehen gab es in den relativ kleinen Ausstellungsräumen der VR '93 zwar nicht so viel wie auf der CeBIT in Hannover, aber dafür blieb es bei den rund 30 Ausstellern doch eher sachlich nüchtern - man verzichtete eben auf Pomp und andere Kundenfänger. Demonstriert wurden z.B. Flugsimulatoren, die über drei Monitore eine komplette Cockpit-Aussicht boten. Der Clou dabei war, daß dort nicht ein High-End-Rechner für eine Million Mark seine Arbeit verrichtete, sondern daß ein handelsüblicher 486er mit einer speziellen Grafikkarte für das Bildwunder sorgte. Ebenfalls am Rande zeigte man eine Stereokamera für exakte Farbaufzeichnungen, die mit einer speziellen Brille das 3D-Wunder perfektionierten. Die Einsatzmöglichkeiten dieser Brille beschränkten sich dabei aber nicht auf das reine Sehen: Die Besucher der Konferenz konnten so zum Beispiel mittels Brille und Maus an einer virtuellen Dreh-

Die reale

Virtual Reality, ein Schlagwort, das bei vielen Computerbenutzern eine leichte Gänsehaut hervorruft, wird in nur wenigen Jahren gängige Praxis in der Welt der Datenbanken und Prozessoren sein. Digitale Welten, die es zu erforschen gilt, gefährliche Experimente, die der Computer erledigt, ohne daß dabei auch nur ein Haar von Testpersonen gekrümmt wird, und weltweite Kommunikation, bei der sogar das Händeschütteln über Tausende von Kilometern möglich wird: So stellt sich die Wissenschaft die Zukunft vor. Im Frühjahr traf man sich auf internationaler Ebene in London zur VR '93, einer Messe und Konferenz, die die Perspektiven dieser Technologie auf einen Punkt bringen sollte.

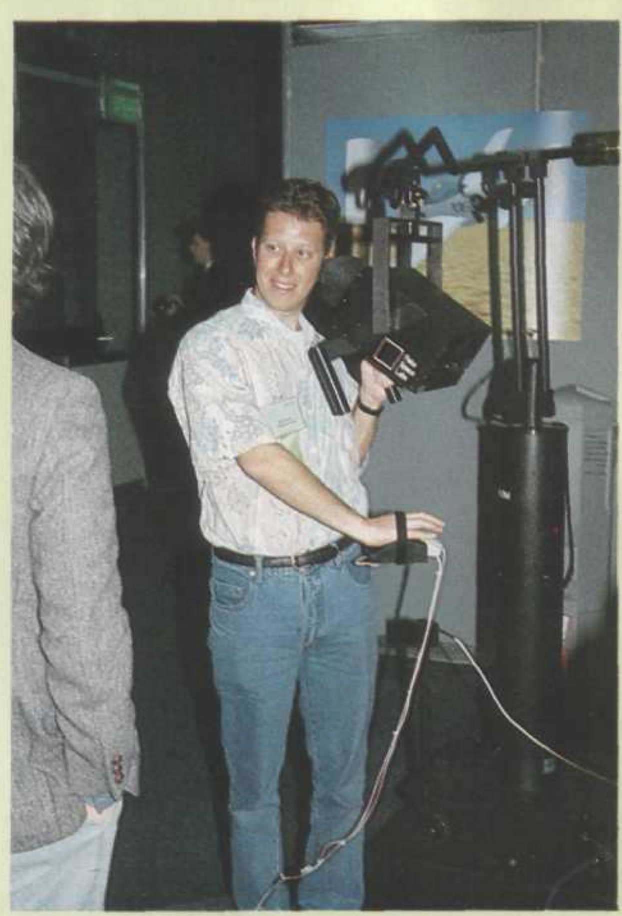
• Ein Leben in virtuellen Welten ist bereits möglich



◀ Kopfarbeit



Spezialbrillen für Stereobilder ▶



• Die Maus an der Hand ersetzt den Greifer

Virtuelle Realität ist an sich nichts anderes als eine der Möglichkeit nach vorhandene Welt. Nun mag für die Philosophen vielleicht eine Welt zusammenbrechen, denn auch die im Computer entworfene Welt ist genauso real wie die, in der wir uns tagtäglich bewegen, selbst wenn die eine künstlich erzeugt ist. Doch wie weit ist die Forschung in den Bereich bereits vorgedrungen?

Zu sehen gab es in den relativ kleinen Ausstellungsräumen der VR '93 zwar nicht so viel wie auf der CeBIT in Hannover, aber dafür blieb es bei den rund 30 Ausstellern doch eher sachlich nüchtern - man verzichtete eben auf Pomp und andere Kundenfänger. Demonstriert wurden z.B. Flugsimulatoren, die überdrei Monitore eine komplette Cockpit-Aussicht boten. Der Clou dabei war, daß dort nicht ein High-End-Rechner für eine Million Mark seine Arbeit verrichtete, sondern daß ein handelsüblicher 486er mit einer speziellen Grafikkarte für das Bildwunder sorgte. Ebenfalls am Rande zeigte man eine Stereokamera für exakte Farbaufzeichnungen, die mit einer speziellen Brille das 3D-Wunder perfektionierten. Die Einsatzmöglichkeiten dieser Brille beschränkten sich dabei aber nicht auf das reine Sehen: Die Besucher der Konferenz konnten so zum Beispiel mittels Brille und Maus an einer virtuellen Dreh-

Fantasie

bank einen Metallrohling bearbeiten. Im Mittelpunkt der Show standen aber die Helme, die einen vollends in die virtuelle Welt eintreten ließen. Virtuality heißt das Stichwort. In England haben derartige Geräte schon längst einen festen Platz in den größeren Spielhallen gefunden. In Deutschland gibt es gerade mal eine Station - und zwar in Kaiserslautern. Doch gerade bei den Virtuality-Geräten wird deutlich, daß man in Sachen Technik noch in den Kinderschuhen steckt. Die Welten, die allein oder mit mehreren Personen gemeinsam erkundet werden können, umfassen mittlerweile sechzig Räume. "Legend Quest" heißt das Spiel und wird von den Wissenschaftlern für den Bereich virtuelle Realität mit dem Telespielerstling "PONG" aus den späten Siebzigerjahren verglichen.

Ein weiterer Schritt in diese Richtung dürfte "Dactyl Nightmare" sein, bei dem



◄ Stereokamera fürgestochen scharfe 3-D-Bilder



Bewegung im Raum ist Bewegung aufdem Monitor •

bis zu vier Spieler in der virtuellen Welt gegeneinander kämpfen können. Auch in **Sachen** Flugsimulation machte die **Industrie** bereits einige Fortschritte. Mit **'Thing Ace>"** reist der Spieler zurück in den ersten Weltkrieg und darf gegen den roten Baron kämpfen. Zugegeben, die Flüssigkeit der Bewegungen läßt zu wünschen übrig, aber es **ist** ein erster Schritt in Richtungerfundene reale Welt.

Natürlich machen die Wissenschaftler auch nicht vor der Hifi-Anlage halt. Sound-Wunder, verbunden mit optischen Reizen, sollen dabei herausspringen. Vorstellbar sind Lautsprecher, die in einem virtuellen Raum frei aufgestellt werden können und so selbst in einer Besenkammer einen Konzertsaal simulierenkönnen.

Zentrales Thema der parallel verlaufenden Konferenz war es jedoch, den Begriff Virtual Reality erst einmal zu fassen und zu definieren. K.T. Karr vom Sowerby Research Centre der British Aerospace erläuterte die Vorstellungen anhand verschiedener Beispiele. Er fragte, wie real die Welt für jemanden sei, der unter dem Einfluß von halluzinogenen Drogen steht. Schließlich habe man in Versuchen festgestellt, daß auch in dieser beeinflußten Welt ein Handeln möglich ist. Ein weiteres und wesentlich deutlicheres Beispiel sei jedoch das Empfinden von Kindern, die sich Filme ansehen. Sie erleben das Gesehene schließlich als real, obwohl es eine Aufzeichnung ist. Aber auch Erwachsene fühlen Angst oder Spannung bei dem, was aus tagtäglich aus dem TV quillt.



• Ungewöhnlich: Virtual Reality-Maus

Wo immer auch die VR ihre Nische findet, sie läßt sich nicht mehr ignorieren. Sie zeigt in Sachen Computer mehr als jede andere Technik die jeweils gültige Grenze des Machbaren. Wahrscheinlich wird die virtuelle Realität in fünf Jahren niemanden mehr so richtig vom Hocker hauen. •

cus



• Die neue Generation von Bildschirmsteuerung



▲. Flugsimulator auf drei Bildschirmen

Kleiner Deibel

LITIL DIVIL
-Preview-
System: PC, Hersteller: **Gremlin,** England.

Es gibt Spiele, bei denen die Grafiker wohl ein Extrataschengeld erhalten haben, weil sie sehr viel Arbeit in ein Werk stecken. So auch bei LITIL DIVIL, einem weiteren Vertreter der Reihe •Denk und Grübel".

Der Held unserer kleinen Geschichte ist Mutt, der schon als Kind davon träumte, einmal auf Livingstones oder Columbus' Spuren zu wandern. Nun ist es endlich soweit, und er begibt sich in die Lost City of the Underworld, deren Eingang ausgerechnet in seinem Keller ist.

Und dort erwarten ihn und uns spannende Abenteuer, versprechen Gremiin, die mit Litil Divil ein interaktives Strategiespiel vorstellen, in dem jede Menge Rätsel zu knacken, Gegenstände zu untersuchen und Labyrinthe zu durchwandern sind. Und jene sind - so zumindest der erste Eindruck - sehr hübsch gezeichnet und bieten genug Atmosphäre für ein paar spannende Stunden vor dem Rechner.

Um eines von fünf Levels zu beenden, muß man alle wesentliche Gegenstände, die es zu finden gilt, in einem bestimmten Raum unterbringen. Das kann bekanntermaßen mit einigen Problemen verbunden sein. Eine Besonderheit ist sicher, daß die Spielfigur in dem Moment, da sie nicht oder ungenau gesteuert wird, ihren äußerst sensiblen Charakter zeigt: Mal lehnt sie sich gegen eine Wand, mal macht sie den Spieler an. Hat man aber Erfolg mit seinen Bemühungen, so vollzieht der kleine Teufel einen wahren Freudentanz.

Die bereits erwähnte gute Optik gibt natürlich Anlaß zur Hoffnung auf ein interessantes Spiel. Ob das Ganze einen Langzeiteffekt haben oder nach einer Weile schnarchig wird, werden wir Euch demnächst erzählen. •

kate

▲ *Litil Divil bietet tolle Grafiken. Hoffentlich stimmt auch das Gameplay*



ROBOCOD2
-Preview-
System: **SuperNES,** Hersteller: **Ocean,** England.

UervFishy

Sowas auch, wieder mal in letzter Minute kam Robocod 2 per Post ins Haus. Also in aller Kürze hier nun ein Vorgeschmack auf das, was sich da im heißen Sommer anbahnt.

Nun geht es also in die zweite Robocod-Runde. Jump'n'Run vom Feinsten mit schnuckeliger Musik, einer Menge Bonuslevels, knackigen Endgegnern und einem reichlich dämlichen Helden. Technisch hat sich nicht so dermaßen viel getan, außer daß das Scrolling ein wenig weicher geworden ist. Spielerisch ist vor allem die Größe der Level streckenweise zum Haareraufen. Gigantisch dürfte da wohl der passende Ausdruck sein.

Die Optionen sind die alten geblieben. Robocod kann springen, senkrecht in den Himmel wachsen, unter der Decke hangeln und sich im Sprung zur Panzerkugel machen. Ein paar Extras, wie zum Beispiel fliegende Badewannen, dürften ebenfalls willkommen sein. Der Schwierigkeitsgrad ist erfrischend gering. So können auch die Einsteiger in die Plattformhüpferei ordentlich loslegen. Die fast fertige Version hat jedenfalls schon ordentlich Spaß gemacht; warten wir ab, was dabei noch herauskommt. •

cus



• *Der Fahrstuhl-Fisch sorgt für Action*

Formula One jetzt mit Modem

Darauf haben alle Fans von MicroProsens Formula One Grand Prix gewartet. Ab sofort gibt es ein Update zur PC-Version. Die wichtigste Neuerung dürfte wohl die Modem-Funktion sein. Jetzt können nämlich zwei Fahrer simultan gegeneinander antreten und müssen nicht mehr im Wechsel fahren. Voraussetzung: Modem oder ein Nullmodemkabel und zwei Rechner. Als Dreingabe gibt es einen noch realistischeren Sound - auf dem SoundBlaster geht es übrigens besonders gut ab. Zudem können die Spieler jetzt das Ansprechen von Joystick und Maus frei wählen und einige Aufgaben (Gas und Bremse) auf die Rudder Pedals verteilen.
Das beste an der Geschichte ist aber, daß MicroProse dafür keinen Pfennig haben will. Einfach die Update-Karte aus der Packung zu MicroProse England schicken, und auf die Rückpost warten. ASM-Wertung von Müll bis Genial: Obergenial. Weiter so MicroProse! •

cus



Ilapoleon ist wieder da

FIELDS OF GLORY -Preview-

System: PC, Hersteller: **Micro-Prose.**



▲i *Hierachische Ordnung im Regiment*



^A ***Befehlsverteilung im Detail***

,^^ trategiespiele mit histo-**HS^Arisch** älteren Szenarien **\3}^m** wirken meist etwas antiquierter als der Golf-•jr Falklandkrieg. Wenn sich jedoch ein Spiel an exakten historischen Tatsa-„len orientiert, entsteht daraus ein Stra-«egie-Tüftelspiel, daß mit der Grausam-bit des Krieges nur noch wenig zu tun ':'.. **Fields** of Glory von Microprose verspricht, ein solches Ausnahmeexem-r zu werden. Bei der Schlacht der napoleonischen Grand Armee gegen die fischen Truppen läßt sich das jeweilige Heer bis ins kleinste Detail steuern. *t* einzelne Truppeneinheit ist anwählbar und kann mit Befehlen versorgt r als globale Einheitüber das Spielfeld bewegt werden.

Ob sich Fields of Glory einen Platz im Regal der Strategiefans sichern kann, wdeinausführlicherTestderVollversionineinerdernächstenASMzeigen. •

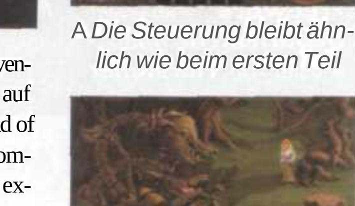
tmb

Farbenfrohes Rätselraten

KYRANDIA 2 -Work and Progress-

System: PC, Hersteller: **West-wood Studios,** USA.

A *Die Steuerung bleibt ähnlich wie beim ersten Teil*



• *Merkwürdige Gestalten kreuzen den Weg*

W ohl kaum ein Adventurefreak, der etwas auf sich hält, ist an Legend of Kyrandia vorbeigekommen. Farbenfrohe Grafiken, in die extrem knifflige Rätsel eingebaut sind, ließen eine riesige Fangemeinde zurück. Bald soll das Warten ein Ende haben. Denn Kyrandia 2 steht auf dem Spielplan der Westwood Studios.

Die ersten Grafiken sind augenbetäubend. Diesmal macht sich Zanthia (holde Schöne) auf den Weg und steht gleich knietief in knackigen Rätseln. Nebenbei gibt es noch eine kleine Love Affair, und der Bösewicht wartet nur darauf, von Zanthia vertrieben zu werden. Versprochen hat Westwood nicht nur mehr, sondern auch fiesere Puzzles. Kyrandia *2* soll im HerbstaufdenMarktkommen. •

cus

LANDS OF LORE
THE THRONE OF CHAOS

LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS -Preview-

System: PC, Hersteller: **West-wood Studios,** USA.

O ands of Lore heißt das neue Rollenspiel von Westwood Studios und verspricht ein echter Heuler zu werden. Mit selbstgebastelter Party geht es der schönen aber leider ziemlich gemeinen Hexe Scotia an die jftrag dazu gibt es von King Richard von Gladstone, Hindern will, daß Scotia mit der Nether Mask Dumm-Jiese Maske ist nämlich so ziemlich das Machtvollste, - i- >f Lore gibt.

Firma schon mit Untertiteln anfängt, steht bereits i i_> Las Vegas eine Serie daraus machen wollen. kJtr. -ich Freaks, die in eine Role-Playing-Rei-***tetp^i*** wollen, schon mal mit den ersten Shots r_ :u- sich, überzeugt Euch selbst! Als Clou soll es aber (so der Hersteller) ein noch nie dagewesenes Echtzeitkampf getümme 1 geben. **Vor** Herbst hat es aber noch keinen Zweck, beim -1 " *Li:* um die Ecke **na±zufragen** •

cus

• *Klassischer Aufbau mit edler Grafik*

T *Klönschnack mit dem König*



Wo die Ulurst wächst

SNACK ZONE

System: **PC, Amiga**, Preis: **Freeware**, Hersteller: **Art Departement,** 4630 Bochum, Mustervon: **Hersteller.**

Was den Werbefilmern recht, ist der Software-industrie billig. Gibt es heute kaum noch eine TV-oder Kinoproduktion ohne geschicktes Product Placement, so steckt die Werbung durch Unterhaltungssoftware noch in den Kinderschuhen. NeuesterSproß aus der Familie der Werbespiele ist Snack Zone, in dem es um das verlorene Rezept einer Wurst geht.

Panik an Kiosken und (Tankstellen. Tausende 'von darbenden Teenagern warten snackbereit auf ein ganz bestimmtes Würstchen im Teigmantel. Doch, groß ist der Frust: Heute warten sie umsonst. Irgendwer hat das ultrageheime Rezept der Taschenwurst geklaut.

Besonnene Naturen werden jetzt denken: "Eß' ich halt'n Schokoriegel" - nicht so jedoch der Held von Snack Zone. Der besteht auf seiner täglichen Salami-Dosis und macht sich sofort daran, das verlorengegangene Rezept wiederzufinden. Dazu wird er vom Spieler durch die Stadt gesteuert und muß diverse Aufträge annehmen bei denen es um orientierungslose Omas, brüllende Babies und rabiate Rocker geht. Für jeden erfüllten Job gibt's Kohle von den Auftraggebern. Mit diesem Geld kann der Spieler dann an diversen Kiosken und Imbißbuden neue Snacks kaufen. Diese Snacks haben eine geradezu erstaunliche Wirkung auf den Gesundheitszustand der Spielfigur. Ißt der Spieler eine Mini-Salami, dann geht sein Energiebalken wieder in die Höhe. Der Energiebalken repräsentiert nämlich die körperliche Verfassung des Rezeptsuchers und sollte nach Möglichkeit immer am Anschlag gehalten werden, sonst istman ziemlich schnell futsch.

Mit der Wurst in die Zukunft

Die Suche führt den Wurst-Detektiv Lukas nicht nur an verschiedene Stellen einer Stadt namens BiFi-Town, sondern sogarbis in die Zukunft. Zwischendurch gibt's auch mal eine Actioneinlage. Zu diesem Zweck wurden die alten Spielideen von Amidar und Sokoban entmottet. Die haben zwar sooo einen Bart, sind jedoch unbestreitbar klasse und haben uns schließlich alle mal wochenlang an die Kiste gefesselt. Grafik und Sound sind für ein Gratisspiel erstaunlich gut geraten. Das Gameplay holpert an einigen Stellen, glänzt nicht gerade durch überragende Logik und hält auch die eine oder andere unfaire Überraschung bereit. Aber der geschenkten Wurst schaut man ja schließlich nicht unter die Pelle.

Wo Ihr das Game herbekommt, steht weiter unten auf der Seite. • *tom*



• *Snack Zone besticht durch witzige Grafik*

▲. *Der Held Lukas pinselt sich d xh den Action-Teil*

ASM-WERTUNG von 0 bis H

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	B
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Jetzt geht's um die Ulurst!

Nicht nur, daß wir Euch hier verraten, wie ihr kostenlos zu einem neuen Spiel kommt, wir geben Euch auch noch die Möglichkeit, bei unserem Preisausschreiben einen feinen Preis einzuheimsen.

Wer das auf dieser Seite vorgestellte Adventure gerne einmal auf seinem PC oder Amiga anspielen möchte, sollte sich bis zum 30.6.93 unter der Telefonnummer 069-19755 melden. Dort kann man nämlich kostenlos eineDiskette bestellen. Das Game ist frei kopierbar und kann an Freunde und Bekannte weitergegeben werden. Zusätzlich gibt's noch die Möglichkeit, am Anti-Langeweile-Wettbewerb teilzunehmen, den wir gemeinsam mit der Firma Art Departement veranstalten. Zu gewinnen gibt's einen Rucksack, der mit allem möglichen Freizeitzubehör gefüllt ist. Im Inhalt befinden sich unter anderem: Mini-Brettspiele, ein Yo-Yo, Jonglierzubehör, ein Solarradio und ... lich ein ganzer Satz Mini-Salamis. Immerhin stellt ein kompletter Ru... einen Gegenwert von ca. 200 DM dar. Dafür kann man doch mal die ... kleine Frage beantworten:



Wie heißt der Held von Snack Z...

Wer die Antwort herausgefunden hat (F... bestellen, oder auf der Seite suchen), seh... eine Karte, und wenn er dazu noch GÄ... gehörterzudenlOLeuten.diesoeinDin... sieren können.

Tronic-Verlag
Kennwort "BiFi-RolP"
Postfach 870
3440 Eschwege

BYE & BUY

4 THE NEXT ...

Endlich!

Lange **angekündigt,** heiß ersehnt und mit ungeheurem Aufwand in Szene gesetzt: TME SEVENTH GUEST von Trilobyte/Virgin! Das grandiose Buchcover verbirgt das vielleicht innovativste Computerspiel des Jahres, dessen Endversion **alle** "Vorabs" in den Schatten stellt... - und noch ein bißchen mehr! Während andere sich mit eiligen, oberflächlichen Reviews überschlugen, haben wir uns die Zeit genommen, in der Spukwelt des "Siebten Gastes" ausgiebig herumzuschnüffeln. Die kommende ASM bringt Euch darum mehr als eine Review: Wir nehmen Euch mit **auf** eine Reise durch das Spukhaus des geheimnisvollen Mr. Stauf!

Die Strategie-Fans unter Euch dürfen sich auf jede Menge Futter freuen: Electronic Arts' neues WAR CONSTRUCTION KIT erlaubt die generalstabsmäßige Planung spielerischer Feldzüge auf dem PC. Und der Hammer: Millenniums brandheißes, gag-geladenes Gestaltwandlungs-Knobel- und Geschicklichkeits-Epos MORPH tritt auf Amiga und PC an, um Lemmings & Co. vom Thron zu stoßen. Die Chancen stehen gaaaar nicht so schlecht. Mehr dazu in Ausgabe 8! Ein besonderes Bonbon gibt's für Freunde des gepflegten Sierra-Adventure-Ulks: Unser FREDDY-PHARKAS-Erlebnisbericht bringt Euch in Westernlaune und pustet Euch Pulverdampf live in die NÜStern... - 'tSchuldigung, Nasen. Weitere Highlights: SYNDICATE von Electronic Arts, das FANTASY CONSTRUCTION KIT von SSI, eine Filmstory zum neuen Zeichentrick-Knaller COOL WORLD und DA^ OF THE TENTACLE, der Maniac Mansion-Nachf olger von Lucas Arts.

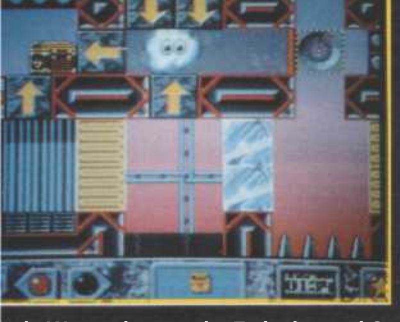
Das alles gibt es ab 12. Juli am nächsten Kiosk, Ladies and Gentlemen - für Abonnenten natürlirli " schon ein paar Tage früher im Postkasten. Seid Ihr wieder mit von der Partie bei der ASM...



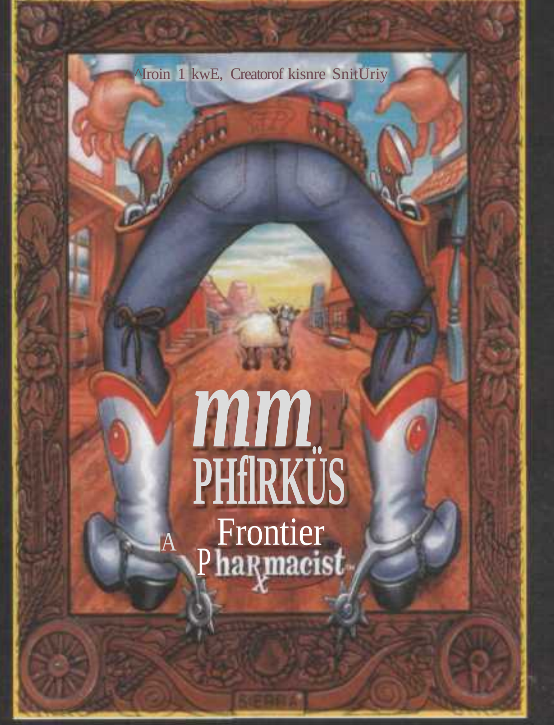
idicate: Cyborg-Strategie der Spitzenklasse



A *James Pond: RobocodgoesAmiga*



•ph: Wer entkommt der Zwischenwelt?



:weich: Maniac Mansion 2



. . . 8·93 ?